3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.75
专题企划
群魔乱舞
万圣夜鬼怪大集合
研究中心
高达
战争编年史
玩转NDS
M3DS Real评测
NDS新奇周边
特快专递
反恐特警组 自由标靶
NBA LIVE 08
模拟人生2 放逐
古惑狼 泰坦
我的模拟人生
攻略透解
恶魔城X 历代记
[PSP]
最终幻想战略版
封穴的魔导书
A2
[NDS]
话梅杂志&3DM-SMV

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

新版PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

最新掌机 FC 3000（OS升级版） 3名

二等奖

M3DSR烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 2名

SC-miniSD烧录卡 1名

EZ5烧录卡 2名

DS Linker 8G烧录卡 1名

三等奖

北通NDSL硅甲488 BTP-6488 1名

北通NDSL布包426 BTP-6426 1名

北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名

黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名

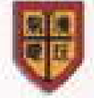
黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式：只要在2007年11月25日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中169页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第77辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站



广州市京仕数电子科技有限公司



龙漫电玩

EZflash小组

黑角电子有限公司

GBalpha（中国）有限公司



Ewin flash小组

威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注

带你第一时间畅游异世界伊瓦利斯！

P84

超详细系统解说
主线任务剧情攻略
全种族职业出现方法一览

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

最速攻略

恶魔城X 历代记

详细系统解说
全关卡图文、剧情攻略

P110

邪心之神再度复活
贝尔蒙特家族续写不灭神话

带领你走进万圣节，
了解西方传说



P49

什么是万圣节？
南瓜头到底是什么东东？
狂欢和化妆游行是怎么来的？
孩子们为什么要讨糖吃？

专题企划

群魔乱舞 万圣夜鬼怪大集合

掌机王Sp

目录



VOL.75

美术总监：吴松

口袋光环Vol.75



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eeml或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

话梅杂志&3DM-SMV

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

话梅杂志&3DM-SMV

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 EVENT

任天堂美国分社新领导阵容上阵



继任天堂美国分社市场及公关部三巨头George Harrison、Perrin Kaplan和Beth Llewellyn宣布离开后，三个空缺的职位将由谁来接替一直悬而未决。日前这件事情终于有了眉目，任天堂美国分社官方终于公布了新任领导班子的初步构成方案，市场部副总和执行副总两个职位的人选问题终于尘埃落定。

任天堂美国分社官方确认，Cammie Dunaway将接手之前雷吉升任社长后空缺出来的市场及销售业务副总裁的职务，她将授命全权负责任天堂美国分社在美国本土、加拿大以及拉丁美洲的所有市场营销方面的业务，并将直接向总裁雷吉负责。这位在商场已有数十年作战经验的女强人将成为继Kaplan之后任天堂美国分社的第二位女性副总，此前她一直在Yahoo担任首席市场运营官职务。

而美国分社执行副总裁将由现任任天堂研发中心负责人的Shigeyuki Takahashi担任，接手日后任天堂在北美市场的拓展工作，他将直接对美国分社首席执行官及董事会主席Tatsumi Kimishima负责。据悉，Takahashi还将负责美国分社今后的部分研发和调研工作，利用其在开发第一线多年积累的丰富经验指导任天堂的市场及销售业务在北美进一步展开。

任天堂官方确认，Dunaway将于2007年11月5日正式赴任，Takahashi则从11月1日起开始上任。

事件 EVENT

宫本茂获得著名杂志《经济学人》年度创新大奖

日前，任天堂公司的著名游戏制作人宫本茂在著名杂志《经济学人》在美国洛杉矶的自然科学博物馆召开的年度颁奖典礼上被授予“年度创新大奖”。颁奖词写道：“他不仅是任天堂公司的奠基者，也是当今电子游戏界的关键性人物。”

前段时间，任天堂的市值已经超过了10万亿日元成为了日本三大最有价值公司之一，这在很大程度上要归功于目前掌机市场的销量之王NDS(NDSL)和在全球各地均供不应求的任天堂新一代家用机Wii的巨大贡献，这些产品都是靠宫本茂创造的一系列经典游戏理念诞生的，可以说很大程度上是他真正让任天堂公司获得了今天的成就。



话梅杂志&3DM-SMV

软件 SOFTWARE NDS《恶魔城》新作开发中，五十岚浩司透露相关情报

日前，伴随着《恶魔城》系列经典名作《血之轮回》的PSP重制版《恶魔城X 历代记》的发售，系列制作人五十岚浩司再次成为媒体关注的焦点。近日他就未来的发展规划和新作开发计划等问题接受了日本记者的采访。采访中五十岚浩司谈到了关于《恶魔城》电影版的消息，并正式确认了NDS版新作的开发已经开始。具体内容是摘录如下：

记者："《恶魔城》系列"接下来还有什么新作推出的计划吗?

五十岚浩司：首先，我们眼下正在开发NDS版《恶魔城》的新作，虽然没有官方的正式声明，但实际上我们已经开始着手开发了。我们先让玩家们体验PSP版的《恶魔城X 历代记》，然后我们公布NDS版的新作，所以请耐心等待一段时间。



五十岚浩司表示，他对于此次PSP版本的《恶魔城X 历代记》和正在开发的NDS版新作信心十足。目前关于新作还没有细节消息公布出来，感兴趣的玩家请关注《掌机王SP》的后续报道。

事件 EVENT 索尼集团摆脱财政赤字，游戏部门第二季度亏损额翻倍

根据索尼官方日前公布的集团第二财政季度(2007年7月1日至2007年9月30日)的财政报告显示，集团终于告别赤字回到正轨，营业利润达到905亿日元(约合7亿8千7百万美元)，与去年同期有了长足的进步。与此同时，第二季度集团整体收入也由去年同期的1.85万亿日元(约合16亿美元)提升到了2.08万亿(约合18亿美元)。不过索尼官方在财政报告中，把第二季度财政收入的增长归功于旗下家用消费电子部门的Bravia系列高清电视、VAIO系列笔记本电脑以及Cyber-shot系列数码相机的业绩提高。除此之外，索尼旗下电影及电视娱乐部门索尼影视娱乐公司的业绩增长也对集团整体收入提高有所贡献。而与这几个部门骄人业绩相反的是，索尼旗下电子娱乐部门SCE的情况却不容乐观。报告显示，尽管SCE在第二季度的整体收入比去年同期提高了42个百分点，但部门运营亏损却由去年的435亿日元(约合3亿7千万美元)增长到了967亿日元(约合8亿4千万美元)，亏损额比去年翻了一倍多。



根据索尼官方在财政报告中的总结，第二季度SCE运营亏损大幅增加的主要原因，要归咎于次世代主机PS3几次大规模战略性价格下调所带来的巨额损失。另一方面，索尼在游戏业务上的投资力度也在逐年加大，截止到2007年9月30日为止，集团在游戏部门上的投资已经达到2478亿日元(约合21亿美元)，同比上升31.7%。

硬件销售方面，截止到2007年9月30日为止，PS3全球累计销量达到131万台，上代家用机霸主PS2和掌机PSP在今年第二季度的销量则分别为328万台(同比下降31万台)和258万

话梅杂志&3DM-SMV

台(同比上升56万台)。但官方在报告中没有说明全球各个主要市场各自的销售状况如何。游戏软件方面，索尼在第二季度共售出1030万套PS3游戏；PS2游戏的季度销量为3800万套，比去年同期下降了920万左右；PSP游戏销量达到1260万套，比去年同期有小幅提高。同样，官方没有公布各地区具体的游戏销量情况，也没有公开任何一款具体游戏的实际销量数字。

硬件 HARDWARE 用NDS看电视，NDS电视讯号接收器"DS电视"发售日确定

任天堂公司日前正式宣布，NDS专用的电视讯号接收器"DS电视"将于11月20日正式发售，售价为6800日元。

"DS电视"由插入NDS主机的NDS卡和外部天线两部分组成，同时对应NDS和NDSL主机，使用者可以通过"DS电视"实现随时随地收看电视节目。虽然接收的电视节目画面质量不比其他电视接收设备，但是通过NDS的触控机能和双屏幕将可以实现更加便捷的选台、设定等操作，还可以一边收看节目一边记录信息，可以让玩家体验到一种观看电视的特别感受。





软件 SOFTWARE 任天堂有望推出NDS专用GB/GBC官方模拟器

近日据英国游戏杂志《EDGE》报道称，任天堂公司计划在不久后将针对NDS主机推出GB/GBC平台旧作的官方模拟ROM下载销售服务。

据《EDGE》报道，任天堂公司之前已经宣布今后在会通过Wii的新频道"大家的任天堂频道"中提供NDS游戏试玩版的下载服务，玩家可以通过Wi-Fi机能使用NDS主机进行游戏Demo的下载，因此提供GB/GBC旧作游戏的下载在技术上并非难事。目前的游戏市场上已经很难购买到GB和GBC的主机和游戏卡带，因此如果这种官方模拟器下载服务推出的话，对于那些有兴趣回顾或体验GB/GBC经典游戏的玩家而言绝对是个好消息，不过目前任天堂官方目前尚未对此进行任何有关信息的发表。



话梅杂志&3DM-SMV

事件 EVENT 庆祝《恶魔城X 历代记》发售，宣传活动日本全面展开



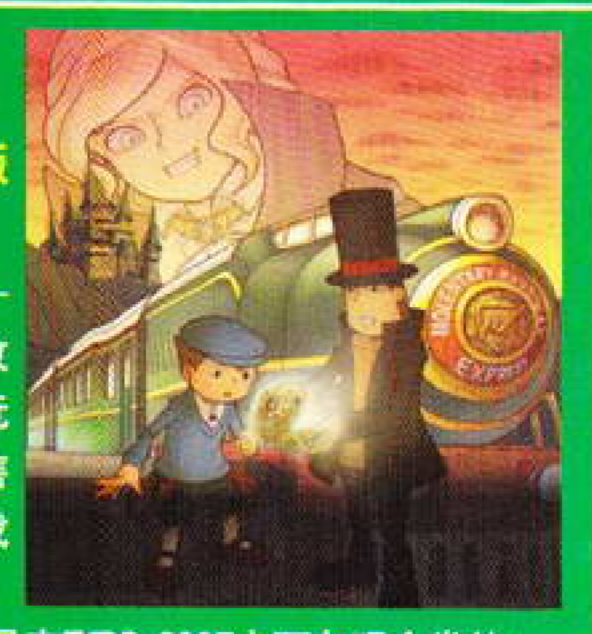
Konami公司日前宣布，为了庆祝PSP新作《恶魔城X 历代记》的发售，将于2007年11月8日游戏正式发售之前在日本开展一系列特别活动。

作为特别活动，首先会在10月27日在"ヨドバシカメラ マルチメディア横滨"和"さくらや新宿东口ホビー馆"两家店铺举办了游戏的先行体验会。而在游戏发售前几天将会在大阪的"ディスクピア日本桥店"邀请本作的制作人IGA和画师小岛文美举办现场脱口秀活动。在游戏发售当天，Konami还会在"ソフマップ秋叶原アミューズメント馆"举办发售纪念活动，制作人IGA和画师小岛文美同样会出席此次活动，参加活动的条件是在指定的游戏店铺购买游戏的前120位玩家。

《恶魔城X 历代记》是PCE平台不朽名作《恶魔城 血之轮回》的重制版，并且将会收录《恶魔城 血之轮回》原作和《恶魔城 月下夜想曲》，玩家达成必要条件后即可开启。此次大规模举办相关纪念活动也足见Konami对此款作品的重视。

新闻短讯

《雷顿教授与恶魔之箱》将同捆TGS 2007现场发放特别版部分销售



Level-5公司日前宣布，由于东京游戏展2007(TGS 2007)光临Level-5公司展台的参展者超过预想，并且由于当时现场组织的不当，致使收录特别剧情的《雷顿教授与伦敦假日》与《雷电十一人》试玩版的免费试玩卡带的发放没有达到预期的数量，因此公司决定于2007年11月29日发售的《雷顿教授与恶魔之箱》正式版游戏中将同捆该特别版试玩卡带，游戏的售价不变。

《雷顿教授与伦敦假日》这款短篇作品本不会作为正式商品发售，只在TGS 2007上面向观众发放，经过此次"事故"，大部分玩家也可以说是因祸得福，有幸玩到这款系列的特别作品。

《寂静岭 起源》豪华预订赠品公布



日前，Konami日本分社将对提前预订了《寂静岭 起源》(日版名《寂静岭 零》)的玩家赠送限定版礼物。预定赠品中包括有镀银游戏标志的盒子和将在游戏中出现的敌人"屠夫"的模型，可谓十分豪华。不过目前公布的消息中仅有日版有此赠品，Konami公司还没有在其他地区公布这一促销措施。



《无瑕传说》主题曲确定

NBGI公司于近日公布了NDS平台的"《传说》系列"新作《无瑕传说》的主题曲相关情报，《无瑕传说》的主题歌和片尾曲《Follow the Nightingale》和《say goodbye & good day》将由曾经为《新足球小将》等献唱主题曲的歌手吉田亚纪子(KOKIA)演唱，收录这两首歌曲的特别单曲CD将于11月21日发售，售价为1100日元。

《无瑕传说》预定于2007年12月6日发售，售价为5800日元。

话梅杂志&3DM-SMV

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 火焰之纹章DS(暂名)

ファイアーエムブレムDS

◆Nintendo◆S・RPG◆发售日未定◆日版

自从NDS面世以来任天堂迟迟未公布在该平台上开发《火纹》新作，多少令FANS有所不满。不过在10月10日任天堂召开的"任天堂发表会2007.秋"上正式发表了该系列在NDS平台的新作——《火焰之纹章DS(暂名)》，该消息的公布终令核心玩家们心中的怨念解除。

本作是以FC上的"《火纹》系列"第一作《暗黑龙与光之剑》为蓝本进行重制。游戏描写了主人公"玛鲁斯"为了复兴祖国"阿里提亚"，率领同伴与邪恶的帝国"德尔亚"作战的故事。本作导入了GBA版本的部分要素，例如战斗画面风格以及武器相克系统等等，而新职业和新武器的加入也是板上钉钉的事情。不过从现在公布的人物状态图来看，角色特技系统可能会缺席本作，在这里也期盼NDS平台上的《火纹》能出现正统的人物特技。利用NDS的Wi-Fi联机功能，玩家可使用自己培养的人员队伍来与朋友进行一场酣畅淋漓的对战。另外，在游戏过程中遇到阻碍的话还可以向朋友租借强力角色来突破难关。这些要素的加入也降低了该系列高难度的门槛，相信能吸引到更多的玩家。(文：羽纹)



经典战略游戏登陆NDS

重生的炎之纹章续写系列不灭的神话!





NDS DS电击文库ADV 永生之酒!

DS电击文库ADV バッカーノ!

◆Media Works◆AVG◆预定2008年1月◆日版

人气电子小说作品"《DS电击文库》系列"的最新作终于登场了。《永生之酒!》是由日本著名小说家成田良悟连载于小说集电击文库上的轻小说，该小说曾经获得第9届电击游戏小说大赏的金奖，后来还经历了动画化，故这次的游戏版采用了动画版的人物设定与舞台。故事是发生在1930年一列从芝加哥前往纽约的火车上，火车上恐怖份子、小偷情侣、议员母女、黑手党三兄弟、谜之列车长、炼金术师和其弟子等人在偶然的情况下相遇到了一起，他们每个人都抱着不同的目的搭乘这次的列车，但直到"那件事"的发生，使他们原本各不相干的命运交错到了一起，究竟列车上发生了什么，而火车是否能平安到达纽约呢?这都要等游戏发售后由玩家亲自去揭晓了。(文：乌冬)





人气小说游戏化，在NDS上揭开永生之谜





话梅杂志&3DM-SMV

NDS 来自深渊
フロム・ジ・アビス

◆Sonic Powered◆A・RPG◆预定2007年12月◆日版



本作是由制作人气经营模拟游戏"《我是航空管制官》系列"的Sonic Powered所推出的一款传统A・RPG游戏。故事的舞台是一个魔法与怪物并存的奇幻大陆。玩家在游戏中要扮演一名勇者，为了封印破坏了这个世界和平的"大魔"而展开冒险。游戏的战斗部分是在名为"次元之迷宫"的迷宫内进行，而且迷宫都是在游戏第一次启动时自动生成的。在每次冒险开始时，玩家都要从"深渊洞"进入迷宫内部。在冒险途中还要不断克服各种障碍，比如每一层迷宫都设置有一位迷宫守护者，只有打倒它才能继续前进。另外本作支持多人联机游戏，在遇到过不去的地方时，就集结同伴的力量一起闯过重重难关吧。（文：乌冬）

集结勇者的力量 拯救世界





PSP 极品飞车 职业街头赛
Need for Speed ProStreet

◆EA Games◆RAC◆预定2008年2月18日◆美版

作为"《极品飞车》系列"最新力作，整体游戏风格与前作相比发生了许多变化。由于"《极品飞车》系列"前几作的主题都是比较时髦的地下非法竞速，使得整体风格倾向于表演和耍帅性质，所以这次游戏制作小组决定把游戏主题定位在更为专业真实的公路竞速比赛上。游戏将主要以公路竞速为核心，其中包括有挑战赛、漂移赛以及计时赛等比赛项目。在挑战赛中玩家要依次挑战全球顶级职业赛车手，从而成就自己的职业赛手之梦。从公布的游戏画面上来看，本作一改前几作的黑夜场景，将比赛重新放到白天进行。而且这次对手的AI有了大幅提高，使比赛更具有挑战性。另外玩家可以对赛车进行个性化改装，以此来展现玩家与众不同的品位。（文：软饼干）





系列转型之作登场

街头飙车族大战职业赛车手！



话梅杂志&3DM-SMV

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

在连续获得4周硬件销量榜榜首之后，本周PSP终于重新被NDSL压制。另外需要说明的是，由于从10月开始老式NDS将不算在统计范围之内，因此从本次开始硬件榜上就会少掉NDS这一项，而NDS与NDSL的累计销量之和将在NDSL一栏后面的括号内表示。软件方面，PSP的《高达战争编年史》发售两周后累计销量就已赶超系列PSP版的前两作，销售情况非常理想。

软件部分

累计时间2007年10月8日～2007年10月14日



1 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

ポケモン不思議のダンジョン 时の探检队・暗の探检队

周间销量 4万3957套 累计销量 95万6478套

■Pokemon ■RPG ■2007年9月13日发售 ■4800日元



2 DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海的孤岛 杀意的陷阱 NEW

DS西村京太郎サスペンス 新侦探シリーズ 京都・热海・绝海の孤島 杀意のワナ

■Tecmo ■AVG ■2007年10月11日发售 ■3800日元

周间销量 4万3645套 累计销量 4万3645套 NDS



3 高达 战争编年史 NEW

ガンダムバトルクロニクル

■NBGI ■ACT ■2007年10月4日发售 ■4800日元

周间销量 3万7129套 累计销量 12万3667套 PSP



4 ASH 远古封印之炎 NEW

ASH —ARCHAIC SEALED HEAT—

■Nintendo ■S·RPG ■2007年10月4日发售 ■5800日元

周间销量 2万3944套 累计销量 8万2046套 NDS



5 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字辞典

财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字辞典

■Rocket Company ■ETC ■2007年9月27日发售 ■2800日元

周间销量 1万6677套 累计销量 6万 350套 NDS

6 潜龙谍影 掌上行动 加强版

メタルギア ソリッド ポータブル・オプス+

■Konami ■ACT ■2007年9月20日发售 ■2400日元

周间销量 1万6205套 累计销量 16万8873套 PSP

7 宠物蛋的小店 感谢诸位

たまごっちのプチプチおみせっち みなサンきゅ～!

■NBGI ■SLG ■2007年9月27日发售 ■4800日元

周间销量 1万5566套 累计销量 8万3082套 NDS

8 运算成10 相加成10的故事 NEW

タシテン たして10にする物语

■Nintendo ■PUZ ■2007年10月10日发售 ■4800日元

周间销量 1万5347套 累计销量 1万5347套 NDS

9 危机之源 最终幻想VII

クライシス コア －ファイナルファンタジーVII－

■Square Enix ■A·RPG ■2007年9月13日发售 ■5800日元

周间销量 1万4762套 累计销量 70万5311套 PSP

10 实践锻炼眼力 DS眼力锻炼

见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング

■Nintendo ■ETC ■2007年5月31日发售 ■3800日元

周间销量 1万1481套 累计销量 60万1466套 NDS

硬件部分

累计时间2007年10月8日～2007年10月14日
（括号内的为NDS+NDSL累计销量之和）

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	8万260台	555万7263台	1308万3301台（1953万2507台）
PSP	6万8713台	198万6649台	649万9303台
GBM	516台	3万4695台	58万7096台
GBASP	334台	2万9035台	594万1785台

话梅杂志&3DM-SMV

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年10月14日～2007年10月20日

1	FIFA 足球 08 FIFA Soccer 08	EA Sports 2007.9.28	SPG
2	星球大战前线 变节者中队 Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts 2007.10.12	ACT
3	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.9.28	ACT
4	世嘉拉力 进化 Sega Rally Revo	Sega 2007.9.28	RAC
5	最终幻想战略版 狮子战争 Final Fantasy Tactics:The War of the Lions	Square Enix 2007.10.5	S·RPG
6	泰格伍兹高尔夫球巡回赛 08 Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports 2007.10.5	SPG
7	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.20	ACT
8	怪物猎人 自由2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007.9.7	ACT
9	百战天虫 开战时刻2 Worms: Open Warfare 2	THQ 2007.8.31	SLG
10	布莱恩·劳拉 2007 国际板球赛 Brian Lara 2007 Pressure Play	Codemasters 2007.8.31	SPG

《最终幻想战略版 狮子战争》在英国登陆后立刻获得不错的销量，短短几天就冲到了销量榜的第五位，在接下来的日子里应该还有上升的潜力。最新出品的《星球大战前线 变节者中队》也是凭借着系列电影的东风，轻松占据了第二名的位置。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年10月14日～2007年10月20日

1	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo 2007.10.19	A·RPG
2	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
3	歌舞青春 脱颖而出 High School Musical:Makin' the Cut	Disney 2007.10.19	MUG
4	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
5	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
6	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.9.28	ACT
7	我的模拟人生 MySims	EA Games 2007.9.21	SLG
8	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
9	贝兹 永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.23	A·AVG
10	索尼克冲刺 大冒险 Sonic Rush Adventure	SEGA 2007.9.14	ACT

《塞尔达传说 幻影沙漏》这款在亚洲大受好评的游戏上市后，其两天的销售业绩就已经远远超过了榜内其他游戏，真可谓是名至实归。《歌舞青春 脱颖而出》这款类似于《偶像大师》的音乐类游戏在上市后也受到了英国玩家们的青睐，暂列排行榜的第三位。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年10月8日～2007年10月14日

1	FIFA 足球 08 FIFA Soccer 08	EA Sports 2007.9.27	SPG
2	最终幻想战略版 狮子战争 Final Fantasy Tactics:The War of the Lions	Square Enix 2007.10.8	S·RPG
3	布莱恩·劳拉 2007 国际板球赛 Ricky Ponting 2007 Pressure Play	Codemasters 2007.10.4	SPG
4	星球大战前线 变节者中队 Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts 2007.10.10	ACT
5	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
6	瑞奇与叮当 5 Ratchet & Clank:Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
7	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
8	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.8.9	ACT
9	美国职业摔交联盟 2007 WWE SmackDown! vs.RAW 2007	THQ 2007.8.9	SPG
10	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.18	ACT

《最终幻想战略版 狮子战争》在澳洲也是叫好又叫座，上周的总体销量仅次于风头最劲的体育大作《FIFA足球08》，暂列销量榜的第二位。另外《横行霸道 自由城故事》终于又杀回了排行榜前十位，看来只要精品新作匮乏，经典老游戏依旧会大放光彩。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年10月8日～2007年10月14日

1	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo 2007.10.11	A·RPG
2	绘制人生 Drawn to Life	THQ 2007.9.20	ACT
3	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2006.6.16	ETC
4	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
5	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
6	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
7	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2:Pets	EA Games 2006.10.26	SLG
8	忍者神龟 TMNT	Ubisoft 2007.3.29	ACT
9	主题公园 Theme Park	EA Games 2007.3.22	SLG
10	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC

《塞尔达传说 幻影沙漏》在澳洲登陆后也是风光无限，毫不意外地获得了周间销量第一的好成绩。《绘制人生》这款另类动作游戏则凭借着独特的游戏方式也获得了不错的回报。榜内其余游戏还依旧保持着良好的销售势头，普通新作依旧无法撼动这些老牌劲作们的排名。

话梅杂志&3DM-SMV

GOLDEN EYES

栏目主持 雷伊

POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

《恶魔城X 历代记》美版先行发售，生硬手感的回归让想要体验新时代《恶魔城》乐趣的玩家感到失望，总的来说是一款纪念意义大于实际意义的作品。NDS的《FFTA2》由于严谨的系统和饱满的游戏内容得到了玩家的一致好评，可以说是目前NDS平台素质最高的S·RPG作品之一，战棋游戏玩家不能不玩。

POCKETGAMES

古惑狼 泰坦

Crash of the Titans

UMD■Sierra■ACT■2007年10月11日■1～4人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干：游戏虽然大大削弱了打击感和爽快程度，但是加入的捕获系统和一些解谜成分一定程度上弥补了手感的缺陷。关卡流程保持了以往强调动作的特点，而角色多种多样的动作正好也切合了这一点，各种复杂的跳跃、攀登场景让游戏和一般的清版过关游戏划清了界限。不过游戏中人物比例不当，音效也十分糟糕，这两点无时无刻不在考验着玩家的耐性。

马修：本作如果关了声音玩会感觉很棒，但开了声音又会觉得有所不足，原因就是本作打击时的音效实在是太差了。不过本作的综合素质还是不错的，解谜系统可以说是做得恰到好处，操作感也很优秀，骑在怪物身上去战斗和解谜令游戏玩起来更加丰富。画面上，本作的场景和纵深感都做得非常好，只是相对于PSP的屏幕来说，角色显得小了点。

推荐

马多：想知道一个爽快的过关类动作游戏是如何变成粗糙的打击清版类动作游戏的吗？本作是再合适不过的例子。抛开糟糕的打击感和过于冗长沉闷的关卡，游戏剩下还称得上亮点的地方就只有恶搞风格了。另外过关时的长时间Loading和不能跳过的剧情部分也颇让人郁闷，总体来说本作在PSP的同类游戏里也只能算是中等偏下水平。

模拟人生2 放逐

The Sims 2;Castaway

UMD■EA■SLG■2007年10月22日■1人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干：荒岛求生的主题很受玩家们的青睐，与同类题材游戏相比，该作的自由度明显要高出许多，代入感也更为强烈。荒岛上的每一天都不会受剧情限制的设定，大大提高了玩家自由探索的欲望。画面与音效的渲染恰到好处，让人不知不觉中就沉浸到了游戏世界中。另外由于游戏要素过于丰富的缘故，所以数量繁多的英文菜单可能会让新手玩家们不知所措。

子轩：“《模拟人生》系列”最近的突破还真是大，本次的资料片一改往常的“小镇居家”风格，变得和《迷失蔚蓝》类似，看来EA的“日本味”真的越来越严重了。游戏的隐藏要素非常丰富，与环境的互动性也比以往强化了许多。不过就游戏本身而言，尝试的意味可能更重一些，许多地方还是存在着“《模拟》系列”的局限性，走不出那些条条框框。

马修：《迷失蔚蓝》的美国版——这是看到游戏后的第一反应。游戏虽然使用了以往的系统，但是意外地符合本作的主题。像是各种职业技能，人与人的交互等，虽然仍然是以前的东西，不过放在游戏里又会给人不一样的感觉。总而言之，与其说这是一款模仿他人的作品，还不如说是EA对于“《模拟人生》系列”未来方向的一次探索。

恶魔城X 历代记

Castlevania: The Dracula X Chronicles

UMD■Konami■ACT■2007年10月23日■1～2人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

羽纹 作为一款重制游戏，本作完全保留了原作的游戏方式以及手感。或许是习惯了现在ACT里主角那行云流水般的动作，在刚接触到本作的时候会产生强烈的反差，里希特那“龟速”般的行动能力着实让人抓狂。只有保持“这就是最初的恶魔城”的心态才能继续将游戏进行下去。抛开操作因素，本作关卡设计以及细节都令人称道，这也反映出了制作者的独具匠心。推荐

LIKY 没人怀疑PCE原作的经典程度，也不可否认这次的重制版相当精致，但被《月下》惯坏的我们显然已经无法接受这种没有地图、没有魔导器、没有装备、没有经验值等要素的《恶魔城》，尤其是那停留在上个世纪水平的操作手感更是让人抓狂。先进的画面，过时的操作以及单薄的系统，本作可以拿来怀旧，或者用来补课，而不应期望太高。

琉璃 本作是一款真正能让从FC时代开始接触《恶魔城》的人激动的作品，也是一款让从《月下》才开始爱上“《恶魔城》系列”的朋友有些难以接受的作品。厂商竭尽全力复刻出的游戏画面确实非常华丽，背景音效更是值得一赞，但是僵硬的操作手感，以及单调的战斗方式已经不能让现在习惯了爽快操作的玩家们接受。所以，这只能算一款让老玩家回顾感动的作品。推荐

DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都・热海・绝海孤岛 杀意的陷阱

DS西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都・熱海・絶海の孤島 殺意のワナ

卡片(512Mb)■Tecmo■AVG■2007年10月11日■1人■无对应周边



NDS

画面

音效

系统

旋月 挂着侦探小说大师名号制作的本作确实很值得一玩。长篇模式下的系统非常体贴，玩家完全不用担心卡关，顺利推进剧情的同时也不会失去探索和推理的乐趣。喜欢纯推理的玩家更可以尽情享受WV中的短篇问题集，难度比正篇高出不少，叫人欲罢不能。此外值得称道的是本作的操作，既对应触摸屏也完全支持按键，习惯不同操作方式的玩家都会非常舒服。推荐

雷伊 本作的画面和音效都非常不错，当然最关键的剧情部分也很让人满意，无论是紧凑的长篇还是趣味十足的短篇都能吸引着玩家一直玩下去。另外，在调查时将下屏分割成几个小场景的设定非常具有新意，和NDS的触摸功能结合得十分完美。如果非要说缺点的话，那就是游戏的人物造型太过老土，如果能设计得更有个性些那就再好不过了。推荐

琉璃 邀请了著名悬疑小说家西村京太郎监修的本作从故事情节上来看非常精彩紧凑，让玩家在享受侦探推理快感的同时感受跌宕起伏的剧情，在整个游戏中推理部分和剧情部分的比例也把握得很合理，结合了触摸屏功能的触摸调查和证据收集系统让谜题变得更加丰富有趣。除了正篇以外，短篇推理剧本“西村故事”也能让喜爱推理游戏的玩家的玩到过瘾。推荐

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア

卡片(1Gb)■Square Enix■S・RPG■2007年10月25日■1人■无对应周边



NDS

画面

音效

系统

雷伊 第一印象是本作的画面出奇的好，静态画面非常精致，而魔法特效也做得很仔细。本作在系统方面当然更是没得说，海量的任务、职业、装备和技能让游戏的耐玩度得到了极大程度的保证，游戏的整体素质之高完全值得玩家为其投入上百小时。游戏对NDS双屏的运用非常成熟，众多信息量的显示确实让玩家在战斗过程中感受到了便利。

除了剧情之外，各方面都几近完美的战棋游戏。唯美的2D画面，复杂但不失平衡的战斗系统，还有丰富的支线任务，都让人产生了一口气玩上半年的冲动。关于节奏过慢的问题，其实没有那么严重，这是一款需要静下心来细细品味的游戏，而不是匆匆忙忙通关了事的快餐。不过个人对交换系统有些怨念，原本以为可以联机对战呢。

羽纹 这次的《FFTA2》延用了前作的大量音乐素材，玩的时候总有一种亲切的感觉。本作的任务数量已经达到了令人惊讶的400个，包括主、支线任务以及拍卖要素，有的时候会让人觉得可做的事情太多而不知道从哪件先下手为好。法律规则的略微改动也降低了游戏的门槛，这点让人满意。另外，通过联机取得强力装备的设定也让人欣喜不已。

POCKET GAMES GOLDEN EYES

3DM-SMV

危机之源 最终幻想Ⅶ

PSP クライシス コア −ファイナルファンタジー−Ⅶ−

◆Square Enix◆A・RPG◆2007年9月13日◆日版

◆1人◆5800日元◆无对应周边

黄金眼评分 27 游戏时间：70小时以上 文 雷伊

黄金眼 REVIEW

如果没记错的话，《危机之源 最终幻想Ⅶ》(以下简称《CCFF Ⅶ》)从公布到发售大约经过了3年时间，对于一款掌机游戏来说，这个开发周期显然长得近乎奢侈。尽管Square Enix近年来有不少作品的表现都有失水准，但实际玩过《CCFF Ⅶ》后我们发现，这次的SE并没有让等待了3年之久的玩家们失望。

情节

判断一款游戏好坏的标准不外乎几大方面：画面优不优秀、系统经不经得起推敲、剧情动不动人。我们欣慰地看到这几个方面在《CCFF Ⅶ》中都有着尚佳的表现：本作的画面效果直逼PS2，全新的D.M.W(数码意念波)系统令人眼前一亮，煽情的剧情让人久久难以忘怀。在二周目累计达70小时以上的游戏过程中，笔者发现了这样一个现象，那就是本作的画面、系统和剧情等方面并不是在各自为战那么简单，画面和系统都对剧情的进一步升华起着推波助澜的作用。

由于掌机的定位关系，很多厂商在制作掌机游戏时一般不愿在画面上下太大的功夫，而是把更多的精力放在游戏本身的乐趣上。然而本作在保证游戏乐趣的同时，在画面上的处理也一点都不含糊，剧情画面中细腻的人物表情和真实自然的动作简直像在赤裸裸地炫耀PSP的机能。扎克斯的开朗与勇敢、艾莉丝的美丽和温柔、萨菲罗斯的强悍与疯狂、克劳德的青涩与俊朗都通过细致的画面最直接地传达给了玩家，透过PSP的液晶屏，玩家感受到的是一个个鲜活的形象和一段段难以忘怀的经历，而不是粗糙的画面结合"脑内补完"后得到的廉价感动。

如果说画面升华剧情的做法在其他同类游戏中已司空见惯，那么系统和剧情的有机结合可以说是本作中最独特、最值得称道的精髓。D.M.W系统是本作的一个躯干，它不仅贯穿着战斗的始终，还支撑起了有血有肉的剧情。不停转动的转盘转出了战斗中的种种特殊效果，也转出了扎克斯的心境与回忆。在整个游戏过程中，我们并不是作为一个单纯的旁观者在窥视着扎克斯的成长与改变，而是藉由D.M.W系统走进了他的内心，与他共同经历着相遇与别离。在打穿《CCFF Ⅶ》时，笔者甚至有了它才是"《FF Ⅶ》系列"正传、而以克劳德为主角的《FF Ⅶ》不过是外传的错觉，D.M.W系统与剧情的完美结合正是让人产生这种感觉的"罪魁祸首"。

情结

《CCFF Ⅶ》是完美的？当然不是。它的视角问题严重、任务模式千篇一律、就算二周目都无法跳过的剧情动画严重影响了游戏节奏……那么为什么还有那么多人将之称为"神作"呢？除了用所谓的瑕不掩瑜来解释外，当中还有更多的感情因素在作祟。如果它的名字里没有《FF Ⅶ》、如果游戏中没有艾莉丝、克劳德等熟悉的身影，玩家们对它的批判恐怕会激烈得多。而SE也很明白感情牌在游戏中的重要性，无论是那似曾相识的片头动画，还是就算走个过场也要被安排在游戏中出现的由菲和蒂法，刻意为之的痕迹是那么明显。在玩《CCFF Ⅶ》的时候，我们不仅是在体验一款新时代的掌机游戏，也在缅怀十年前那份难忘的游戏心情。于是，我们悲伤着的不只是扎克斯在枪林弹雨中倒下时的洒脱，我们还悲伤着克劳德将艾莉丝冰冷的身体沉入水底时的痛楚；我们感动着的不只是艾莉丝寄出89封信时的期待，我们还感动着赤红ⅩⅢ在宇宙峡谷中仰天长啸时的声嘶力竭……再于是，《CCFF Ⅶ》顺理成章地成为了"神作"，而将它推上神坛的，不是Square Enix、也不是野村哲也和北濑佳范，而是萦绕在玩家们心中十年的《FF Ⅶ》情结。



汉化讯息台

文 小志
编 马修

近期又有不少精彩的掌机汉化游戏发布，游戏类型丰富多样，而且PSP和NDS兼顾，到底有些什么游戏呢？一起来看看吧。

《最终幻想·水晶编年史 命运之轮》V3汉化版

国庆前夕，巴士汉化组也发布了NDS游戏《最终幻想·水晶编年史 命运之轮》V3汉化版，通过润色，目前的版本较之前一版本有了质的飞跃。另外值得一提的是，为了让港台玩家也享受到汉化版的魅力，本次汉化组特别推出简繁两个版本，可谓用心良苦。





《游戏王GX2》全卡片汉化版v1026

10月26日，CG汉化组发布了PSP游戏《游戏王GX2》的全卡片汉化版v1026版。据介绍，此汉化版制作历时近一个月，汉化内容包括全卡片、对战信息、主菜单卡组的编辑等，虽然卡片内容经过压缩，但在破解人员的技术下还是全面告破，令卡片的汉化完成度达到100%，使广大玩家在对战中可以更好地认识和利用卡牌来战胜对手。另据介绍，这次的卡片翻译是由"中国游戏王联盟"参与完成，该版本修正了之前版本卡牌中的一些错误。而且此次汉化版发布过后，"中国游戏王联盟"将负责剧情的翻译，对游戏进行更加彻底的完美汉化。



《昆虫大战》完全中文版

10月15日晚间，的士汉化组发布了他们最新汉化完成的NDS战棋类游戏——《昆虫大战》完全中文版。

经笔者测试发现本作的汉化非常透彻深入，很好地展现了原作的魅力，感谢汉化者。



《Fate Tiger大乱斗》简体中文版

10月26日，有两款PSP汉化游戏先后发布。首先是这款巴士汉化组带来的《Fate Tiger大乱斗》简体中文版，本作虽然是一款大乱斗游戏，但故事模式中一共有21个人物，每个人物有7章剧情，因而文本量不少——18万字之多的翻译量，堪比一款RPG作品。不过在全体汉化人员的努力之下，本作还是顺利汉化完成。



《ASH 远古封印之炎》简体中文版

10月19日，巴士汉化组为玩家带来了NDS上发售不久的首个2Gb容量游戏——《ASH 远古封印之炎》的简体中文版。

本作从汉化到发布仅仅耗时18天，堪称神速。不过由于时间有限，汉化组未能进行充分测试。大家如果在游戏过程中发现BUG可以前往电玩巴士论坛提出，以便汉化者修正。

进入换季时间，非常容易感冒，本人已经不幸中招，连续咳嗽数日仍不见好转。在这里提醒大家，尤其是身在北方的朋友，天寒地冻，一定要注意防寒保暖，毕竟身体才是游戏的本钱，最后给出本辑和上辑"讯息台"相关内容的下载地址：http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/Software.asp?id=4468。

译 胧月 美编 少年血

坂口博信谈《ASH》



坂口 博信

1962年10月出生于日本茨城县，"《最终幻想》系列"的生父，2001年2月离开原Square（现Square Enix），并于2004年成立新的工作室Mistwalker，正式重新开始游戏制作，几款作品一度是业界瞩目的焦点。《蓝龙》和《ASH》这两款被寄予厚望的大作并没能达到预期效果，《失落的奥德赛》尚未发售，对于坂口来说，自立门户的路并不好走。

S·RPG

制作《ASH》的契机

制作一款用触控笔来操作的游戏的这个想法，其实在NDS诞生之前就有了。以前乘坐飞机往复于日本和海外时，我就喜欢用PDA来玩《模拟人生》和麻将游戏。从那时我就在想："如果用触控笔来玩一款S·RPG，那不是很有亲和力吗？"这种想法萦绕我的脑海很久，并且越来越强烈。因此当NDS推出时，我就想这不正好是能实现这一愿望的平台吗？后来也经常跟田中先生（编按：指的是田中谦介，《ASH》的制作人，Mistwalker的取缔役副社长）谈起这件事——"真想在NDS上制作一款S·RPG啊"。

RPG要素很强的S·RPG

这次之所以把游戏做成S·RPG，源于我本人就是S·RPG的狂热爱好者。从《Famicom Wars》开始到《火焰之纹章》，还有其他的一些S·RPG，我都热心投入了大量时间和精力。还有就是我担任出品人的《FFT》，虽然我本人没有直接参与制作，但把它制作成《FF》的一个分支也是我的想法。当然我本人也是很想亲自投入制作工作的，不过因为已经有足够的人手了，因此我也没能参与成。（笑）

这次制作的《ASH》，虽然是我亲自参与制作的第一款S·RPG，但我并不想让它沿着前辈的老路按部就班地走下去，而是通过我自己对RPG的认识，制作出一款充满个人特色的S·RPG来。最后的结果达到了个人的目标，不过比起策略游戏那种棋盘式的战略性而言，RPG的色彩要更为浓郁。所以，这种既有棋盘策略又有RPG战斗部分的游戏，不正是一种全新的S·RPG形式吗？有一些是原来的S·RPG里不会存在的，比如让一个单位单枪匹马地跑到很远的

话梅杂志&3DM-SMV

地方开宝箱，让RPG和S·RPG的要素各占一半等等，这些都在《ASH》里面实现了。

每次制作游戏时，最先考虑的其实并不是世界观、角色、故事等等，而是游戏的系统。当然世界观也是很重要的，不过在系统没有想好的情况下，想直接搭建一个有趣的世界观是比较难的。



ASH 远古封印之炎

世界观

《远古封印之炎》(Archaic Sealed Heat)，通称《ASH》。这部作品的主题是我一直以来非常重视的，称之为“循环”比较好吧。毁灭也好消失也好并不是什么可憎的东西，正是因为毁灭，才会有接下来的再生，这种“从毁灭到再生”的循环，正是支撑世界的能量之源——我想这就是游戏想要表达的东西。

在游戏一开始，主人公米利尼亚国公主艾夏在王位继承仪式中遭到了火炎蛇的袭击，火炎蛇喷出的火焰把除了艾夏以外的一切都烧成灰烬(ASH)。但是，原本应该成为灰烬的布鲁尼克等人居然又变成“灰烬战士”复活，并协助艾夏踏上冒险之旅——这就是故事的开端了。

这次虽然也有类似机器人的这种东西登场，它们不会消失，只要有能量就可以永远地维持活动能力。但结果是，与其靠能源来维持秩序和永生，还是不如接受一次自我消灭，反倒可以向前迈出自己“活着”的一步——游戏就是这种感觉了。被火烧成灰烬，继而又复活的灰烬战士正好诠释了这个观点。

关于这个主题，其实在我内心已经根深蒂固许久，并借助《ASH》将其传达给大家。这时又有一个问题，就是一旦主题太过沉重，反倒会把娱乐性导向不良方向，因此还是要借助角色们的冒险故事这种基本表现形式——让各个富有个性的角色纠缠、背叛、友爱。

灰(ASH)

灰(ASH)是本次游戏的标题，让人们一度被烧成灰，再化作灰烬战士复活的这一想法，是在书写剧本开始时就想到的主意，不过实际制作起来的时候真是辛苦啊。就包括动画在内，开始灰烬战士的皮肤是做成灰色的，但开发组有人提出了反对意见。最终，灰烬战士的样子还是被设计成跟普通人一样了。

从这里开始就面临一个有趣的问题，灰烬战士其实是战斗单位生产型，他们跟《火纹》里那些角色不一样，有主要人物，也有次要的战斗单位。次要的战斗单位不正是用完就丢的吗？如果处理不当，很有可能破坏游戏的故事性。比如说玩家雇用了一名士兵，这个士兵的死活假设对于玩家而言无关痛痒，那剧本的初衷就无法实现了。出于这个原因，在反复推敲后，牺牲掉的人类会因为某种原因变成灰烬战士复活，变成战斗单位，这和游戏里最大的谜团也是牵联在一起的。



话梅杂志&3DM-SMV

系统

小队策略

在《ASH》里，我们采用了被称为"小队策略"的新系统，这个系统把游戏的玩法调整到介于RPG和S·RPG之间。最多三名角色组成一个小队，一个屏幕中可能只有一个小队，也可能有多个小队，决定小队行动的是被称为Action Point(AP)的这个参数，只要AP没有降到0，玩家可以自由决定小队的行动顺序和行动方式，是自由度很高的系统。然后，进入战斗后则是传统RPG的指令选择式。和普通S·RPG一回合互相攻击一次不同，《ASH》里一回合的战斗要想结束，就必须有一方倒下去或者逃离战斗。



双屏的战斗画面

我想积极利用到NDS的双屏，这不简单就是选择一个主屏幕一个从屏幕的问题。实际游戏中，敌方和我方会分别在上屏和下屏形成对峙，正做攻击动作的一方会跑到上屏。这个点子和做法是最初就想出来了，当时觉得很可行，于是就一直保留了下来。



新作所做到的

这之前一直都是在做系列作品，系列作品的制作都是在事先已经搭建好了共同认识下制作的，比如指令色块啊、文字界面啊、语音啊等等。这次则是完全另起炉灶，角色也好世界观也好，特别是游戏系统，是以前所有游戏里都没有的，因此可以说是白手起家，制作时充满了新鲜感，做完后的成就感也是和之前的系列作品所不同的。



羁绊

合作

这里的角色设定皆叶英夫从《FF IV》开始，跟我可以算老交情了。他的画拥趸众多，能给《ASH》做人设真是太好了。他的画有一种纤细而独特的透明感，但在描绘角色时，又能根据角色的个性画出人物那活生生的感觉。角色刚开始是根据剧本的描述来设计的，但画好的角色却又在以后影响到了该角色在之后剧本里的台词和个性，我想这也是我们长期以来一同合作的原因吧。此外就是负责音乐的崎元仁，我也是他的狂热拥趸，第一次买的游戏音乐CD就是他的作品。这次，崎元先生的工作也完成得非常漂亮。

话梅杂志&3DM-SMV



游戏平衡

最近的游戏都加入了教学模式，变得平易近人。我们制作《ASH》时在这部分也相当注意，要点大概就是能让大家像玩RPG一样推进流程了吧。由于加入了大量RPG要素，所以就算不太擅长策略部分的玩家，也可以渐渐融入到《ASH》中来。

一说到S·RPG，它总是给人不太容易亲近的感觉。S/L在S·RPG里是再寻常不过的了——虽然从某种意义上来说也很不错。（笑）但在《ASH》里没有这种情况。《ASH》就像RPG一样，即使失败了，也只是让成长过程适当延后，或者让我方陷入若干不利状况，你还有办法去挽回局势，所以说《ASH》真是一款跟RPG非常之接近的游戏。

开发时，很多细节上都出现了需要改动的情况，有些东西不特地去试验一下是绝对不能了解的，特别是游戏节奏和平衡性。纸面上计划出来的东西没有办法完全正确地反映出真实游戏的时间轴，只要亲自玩一下，就可以从玩家角度深刻理解游戏给人的感觉了。每次总会有二三成左右的东西不尽如人意，在修正这些缺点时，又会有新的想法迸发出来，给初期的企划注入新元素。调整游戏平衡性很耗时间，这是没有办法的事情，也是不得不用心去做好的事情。

艾夏



关于主人公艾夏的名字，我是倾注了个人感情的……22年前，我差不多是21、22岁的样子，出品了一款叫作《Will -The Death Trap 2-》的PC游戏，“艾夏”正是那部作品的主人公。这款游戏其实已经是第二作了，不过我在制作第一作时没有尽兴，因此也算是我个人真正意义上第一款用心导演的作品，所以对这名字很有感情，就让它在《ASH》里复活了。





给玩家的话

游戏就像是制作人的子女，它超越普通的数字资料，就像是活生生的小孩一般。而这款《ASH》，我也是把它当成孩子般，给其注入了活力与生命。游戏制作总共花费了两年时间，画画的皆叶先生也好，谱曲的崎元先生也好，包括其他辛辛苦苦全体工作人员，都对该作寄托了大量感情。

喜欢RPG式的故事表现方式，喜欢体验角色们喜怒哀乐的玩家，请务必好好体验本作。

诺梅杂志&3DM-SMV

特稿

荣归——重返大作主义时代

文 Lancer 编 LIKY 美编 咕噜

2007年9月20日，沉寂了两年的PSP终于打响了漂亮的翻身仗，PSP-2000携《危机之源 最终幻想VII》创造了PSP上市以来的最佳销售成绩，首发当周超过日本所有其他主机的销量总和。当月PSP-2000销量达52.9万部，这是自PSP发售以来首次在日本突破50万台的月销量。PSP-2000上市的一个月内持续霸占硬件销量榜首，将长期以来独孤求败的NDS挤到了次席，成为19个月来PSP又一次凌驾于NDS的重大胜利。PSP的各种周边配件在日本各地全面脱销，1SEG电视卡、视频输出线，索尼为PSP准备的这些功能拓展设备如预料般取得了成功，索尼规划的PSP重生计划正如一年半之前的NDSL般锐不可当，在索尼的计划中，这是PSP步入成熟的起点。

2007年9月19日，PSP上市前夕，平井一夫在《商业周刊》的采访中说："我们已经花了太多太多时间宣传PSP的娱乐和游戏功能如何如何强大，现在我们将让你切身体验PSP的新生代！"



2005年PSP全球上市之后，所谓的"3P股"取代了"3C股"（电脑、通讯与消费电子），成为投资者们最青睐的投资组合。"3P股"即指iPod、PSP和GPS，被索尼和媒体热炒的"21世纪Walkman概念"化为投资者们的动力，PSP被视为索尼盘活掌上影音娱乐市场的救星。没想到这时兴了好一阵子的"3P股"很快就被NDS打得无所遁形，PSP失败论甚嚣尘上，原本对PSP满心期待，欲倾力奉献的第三方纷纷信心动摇，转而对索尼市场推广的不力指指点点，同时宣称要转投NDS的怀抱。预测PSP将颠覆任天堂掌机霸业，断了任天堂财源的分析家们纷纷愕然了——PSP的硬件魅力无可置疑，软件品种堪称丰富，广告预算也不算吝啬，为何非但没有打败任天堂，反而促成了任天堂的盛世来临？

2003年，被视为索尼社长头号热门人选的久多良木健在《时代》的采访中说："索尼需要回归尖端技术创新的本源，少搞那些花

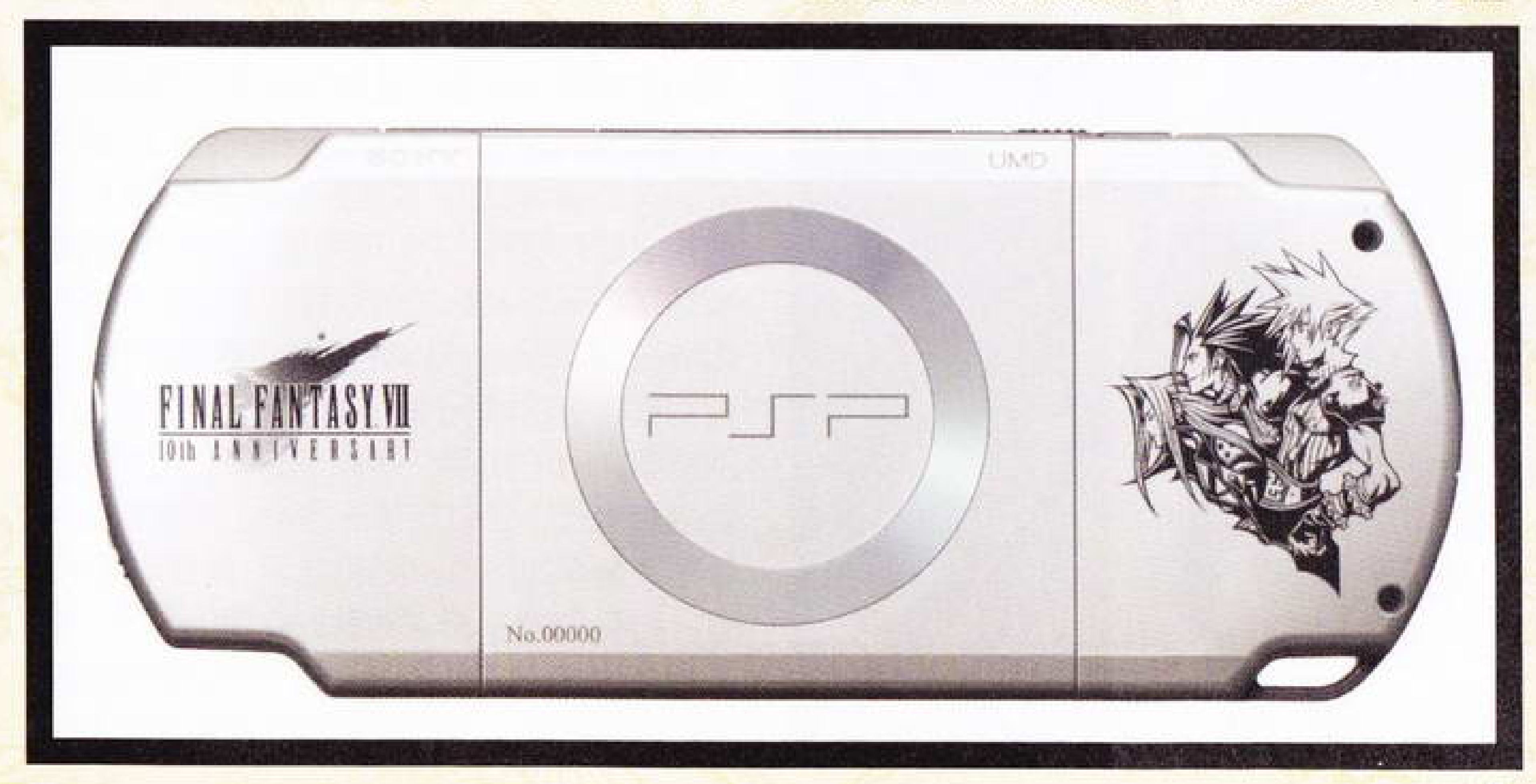
哨的设计和追求噱头市场宣传。"2005年1月，那时久多良木健还不知道自己即将被降职，他继续对外国媒体发表他的创新言论，他告诉东京海外记者俱乐部："索尼必须重振曾在设计半导体收音机、Walkman和特丽珑电视时的创新精神！"

久多良木健是一个一生都在追求技术的工程师，他的创新理念总是围绕具有前瞻意识的尖端技术。2004年秋季在东京举办的PSP媒体见面会中，有记者提问索尼为何不使用市面上有现货供应的高性价比元器件，久多良木健对此嗤之以鼻，他骄傲地宣称PSP有50%的元器件都是由索尼半导体部门生产，因为索尼要掌握"核心技术"才能让他的产品在竞争者中鹤立鸡群。

鹤立鸡群的PSP曾用技术压倒了一切，它实现了任天堂望尘莫及的游戏画面，它用区区两万日元的价格将PS2级别的画面浓缩到了4.3英寸的屏幕之中，从久多良木健的技术理念来说，PSP已经成功地完成了使命，它绝对是掌机史上的技术奇迹，让之前的GB、GBC、GBA古老得像史前文物。但普通消费者的喜好总是与工程师存在差别，PSP虽好，始终是少了点新鲜感，和它的名字一样，这只是一台便携的PLAYSTATION，能玩的游戏种类以及能够获得的游戏体验与PS2相差无几，基于投资回报率的原理，这些游戏大多投资小，制作较为粗糙，想要小赚一票即脚底抹油的开发商大有人在。EA等大鳄之流虽口口声声要力挺PSP，却始终无法将其提高到与PS2一样的高度，舍不得孩子套不着狼，没有白金级的投资就难有白金级的大作。PLAYSTATION王朝里，百万大作是靠大投资大制作，用钞票实实在在堆积起来的，任天堂的小投资大回报神奇战术难以生效，而没有这些大作傍身，PSP性能再强也只能空有其表难得神髓。

任天堂的神奇战术之所以奏效，是因为这是一家善于"造噱头"的公司。噱头是一门深刻的学问与艺术，与娱乐产业永远相生相伴。噱头还是一门经济，韩寒用他的博客噱头始终保持人气，布拉德·彼特和安吉丽娜·茱莉的绯闻噱头成就了《史密斯夫妇》，就算是被骂得天昏地暗的《无极》，也能凭借"烂片"这个噱头吸引众多好奇心旺盛、"带着审判目光"的观片者，噱什么和怎么噱并不重要，关键是要噱得人心痒难耐，好奇不仅能害死猫，也能让人急不可耐地掏腰包。任天堂鼓吹的操作革命将娱乐业的噱头精神发挥得淋漓尽致，媒体配合得不遗余力，把触摸屏操作的乐趣描绘得玄乎其玄，让习惯了按键操作的玩家们跃跃欲试，让从来没玩过游戏的人们心驰神往。

PSP的创新用在了技术的革新，却少了点神秘感和新鲜感，少了点可以让媒体炒作，让人们好奇的……噱头！在好奇心和从众心理的驱使下，被久多良木健鄙视的花哨设计与追求噱头的市场宣传往往成为消费者的购买决定因素，iPod和NDSL的疯狂成功就是对追求技术的工程师思想的当头棒喝。市场家出身的平井一夫继位后，SCE的工程师思想逐渐淡化，平井一夫开始学习任天堂的策略，为PSP的大众化发展创造噱头，添加流行元素。在东京电玩展中，索尼展出了不少任



天堂向的PSP游戏，在《My Stylist》中，玩家可以用PSP摄像头将自己的服装拍摄下来，保存到记忆棒中，程序会对玩家各种场合的着装提供建议；《Talkman Travel》则将旅行指南、翻译软件、地图等融于一体；虽然此前PSP上也不乏此类游戏，但大多折戟沉沙，Enterbrain社长浜村弘一说：“为非玩家制作游戏是开拓市场的有效手段，但其实没有那么容易……任天堂还发明了新类型的主机。”平井一夫正探头探脑地想在任天堂创造的蓝海里占据一席之地，希望用新的配件改变PSP的传统色彩，渴望着得到非玩家的垂青。

但以性能为卖点的PSP注定是一部面向核心玩家的掌机，开拓新市场只能是小打小闹的尝试，聚集了两千多万核心玩家的PSP需要的是真正的大作，是开发费预算达到PS2顶级大作水准的真正大餐，只有这样的游戏才有实力改变PSP的命运。9月13日，被玩家苦苦等待了三年的《危机之源 最终幻想Ⅶ》终于降临，它打破了人们对掌机游戏的认识，用精良的制作和史上最华丽的掌机游戏画面昭示了PSP大作主义时代的降临！



在TGS的基调演讲中，平井一夫费了不少唇舌讲解SCE的四大新方针，加强与第三方的合作关系成为SCE回归本源的重要表现。平井一夫说：“我们将会为第三方扫清开发环境中的一切障碍，并加强市场宣传的合作。”《危机之源 最终幻想Ⅶ》是SCE与SE进行联合市场推广的成功案例，除了大规模的电视广告外，在游戏发售之前数周，日本各地的游戏店规模无论大小，几乎都可以看到滚动播放的《CCFF Ⅶ》预告片，在秋叶原一带，视线所能及之处必然会有《CCFF Ⅶ》的身影。SCE与SE利用双方共同的渠道优势进行了成功的店头宣传，其铺天盖地之势与以往的《FF》主系续作相当。

凭借大作主义提高主机普及度，这是亘古不变的真理，超级大作的影响力有时候比主机降价更加直接有效，从十年前的《最终幻想Ⅶ》，到近期的《光环3》，大作的号召力有多大有目共睹。PSP是一部以核心玩家为主力受众群的主机，这群玩家的游戏消费能力强，但对于游戏素质也较为挑剔，套用任天堂的伎俩对其难以奏效。PS系核心用户大多诞生于1997年前后的PS拓荒时代，那是一个用奢靡的CG动画培养所谓“轻度玩家”的年代，在视觉盛宴中走来的这群玩家经过多年来大批高品质大投资型游戏的洗礼，他们不仅需要精美的画面，也需要精雕细琢的游戏性，简而言之他们需要“高价值含量”的游戏。这群被惯坏的玩家被认为是游戏业利润递减的原因所在，但同时也是索尼王朝的根基所在，只有彻底征服这群玩家，才有进一步展翅高飞的资本。PSP的用户基数不算少，但严重缺乏百万大作，难以让第三方产生为其创造大手笔大制作的动力。《危机之源 最终幻想Ⅶ》是一部在PSP公开之时就已立项的作品，由于对PSP的前景预期以及成本等问题而长期处于搁置状态，发行商对掌机游戏低成本小

制作的传统观念一直束缚着PSP游戏项目的规模，让PSP空有一身巨大潜能却长期无法得以施展，甚至走入争相模仿NDS简朴型游戏的怪圈。

自2003年后，日本游戏业进入大并购时代，大批实力不济的小型游戏公司被吞并或淘汰，日本游戏市场规模的萎缩和竞争的激化让游戏公司的经营策略趋于保守，除非是在根基雄厚的主机上推出家喻户晓的品牌，否则很难像过去那样制作烧钱的顶尖大作。PSP虽然出生名门，毕竟仍是新秀，被大多数厂商视为PS2之外的副业，要改变PSP二三线游戏杂草丛生的恶性循环局面，必须依靠索尼自身的引导作用。在各大开发部门已经为PS3游戏满负荷运转之时，索尼惟有以资金和市场援助为条件，助力第三方打造强势大作。



■平井一夫在TGS的基调演讲中指出"回归原点"将作为今后PS3发展的主旋律。

2005年10月，索尼携北美传统盟友Rockstar推出《横行霸道 自由城故事》，全球销量超过300万套。那一年秋冬之际，PSP在北美呼风唤雨，一举压倒NDS，仿佛2001年PS2大胜利的荣光再现。可惜PSP后继乏力，严重的大作断档让起飞中的PSP在随后NDSL的打压下铩羽折翼。PSP需要持续稳定的大作供应，要有足够数量的百万大作才能产生示范效应，让其他第三方改走精品路线。在日本，最能制造示范效应的第三方当属SE。

最近几个月来，SE与SCE之间关系的微妙变化颇值得玩味。先是SE社长和田洋一在路透社的采访中公然抨击PS3市场定位模糊，呼吁索尼尽快明确PS3的市场方向；不到半个月，平井一夫即在TGS的基调演讲中直接回应了和田洋一的呼声，将"回归原点"作为今后PS3发展的主旋律。9月21日，《日本经济新闻》又爆出猛料：SE和NBGI这两位开国功臣正联合要求SCE削减权利金，和田洋一直言："如果我是SCE社长，在降低PS3售价之前会考虑先砍权利金。"此言甚有趁火打劫之意，在SCE穷得叮当响之际，昔日与之共富贵的兄弟却调转枪头，试图对落难的穷主子再最后洗劫一番。不过这显然是触到了平井一夫的底线，他说："这是我们营运的根基。"

比起久多良木健时代，平井一夫时代的SCE对第三方已可算是卑躬屈膝，《圣何塞水银新闻》专栏作家Dean Takahashi最近透露，"索尼正在恳求（plead）第三方不要因为开发难度而放弃他们的主机"，这与过去PS2巅峰时期里索尼的傲慢形成鲜明对比。索尼与第三方的宾主关系正在逆转，当索尼"恳求"第三方莫忘昔日恩情之时，SE已摆出一副裁决者的姿态欲制衡业界格局，要彻底杜绝一家独大的局面。去年12月的《勇者斗恶龙IX》事件表面上看是对"制衡业界"宣言的背离，其实结合之后的事态发展可以看出，SE确实正在保持盈利前景的同时朝着业界势力均衡的方向努力。在NDS的江山已然无可动摇的同时，SE正在成为PSP最大的支持者。9月份《危机之源 最终幻想VII》引爆市场之后，SE将于12月份推出的《星之海洋 初次启程》搭配同捆版PSP将成为又一枚重磅炸弹，明年后还将有《星之海洋2》、《异说 最终幻想》、《王国之心》等一线大作陆续跟进。《危机之源》片尾的《最终幻想VII》影像暧昧地预示了重制版《最终幻想VII》登陆PSP的可能性。自《最终幻想X-2》推出以来，《最终幻想VII》成为SE所有经典作品中重制呼声最高的游戏，SE社内已经无数次评估过开发重制版《FF VII》的可行性，虽然大批制作人跃跃欲试，但总是因为成本问题成为悬案。根据SE的解释，《最终幻想X-2》的出现是因为有《最终幻想X》现成的引擎和素材可用，


▲以《CCFF Ⅶ》的引擎和素材重制《FF Ⅶ》，这种可能性相当大。

开发成本相对低廉，而如果重制《最终幻想Ⅶ》，相当于重新制作一款新作，如此巨大的工程量还不如开发《FF》正统续作。但《危机之源》的出现让《最终幻想Ⅶ》重制版转战PSP创造了可能，用《危机之源》的引擎与素材可以让重制成本大大缩减，《危机之源》的高品质也激发了人们重温经典的渴望。前景如此光明的投资对于正在NDS上不断重制《FF》的SE实在没有错过的理由。

PSP目前在日本的销量超过650万，以目前的销售势头，PSP赶在明年秋季商战期间于日本突破千万的可能性极高，而主机出货量过千万正是日本国民RPG《勇者斗恶龙Ⅸ》择木而栖的标准。最近日本地下游戏杂志《Gamelabo》报道PSP版《勇者斗恶龙Ⅸ》正在绝密开发中，虽然该刊传闻不足为信，但制作PSP版《勇者斗恶龙Ⅸ》亦非痴人说梦。NDS的玩家基数虽大，核心玩家数量却不见得比PSP高到哪儿去，在PSP出货破千万时推出《勇者斗恶龙Ⅸ》必然稳赚不赔，就算SE与任天堂存在某种独占协议，按照现在流行的限期独占和外传游戏的做法，SE也不难另择吉日推出PSP的《勇者斗恶龙Ⅸ》移植版或外传。那时，重推大作主义的PSP将迎来最大的战果，在《战神 奥林匹斯之链》、《GT赛车4 携带版》和SE大作群的簇拥下迎来盛世辉煌，并引领群雄创造大作满堂的新局面。



1993年，任天堂年收入骤降23%，《经济学家》杂志深感震惊，发表了一篇著名的社论，称此现象为“任天堂灭亡的开始”。14年后，任天堂的市值达到了10万亿日元，《经济学家》杂志在美国自然科学博物馆召开颁奖礼，将年度创新大奖颁给了宫本茂。创新是任天堂的主旋律，宫本茂的游戏创新与岩田聪的商业策略创新双剑合璧，创造了任天堂百多年来最耀眼的奇迹。

作为任天堂扩大游戏人口战略的第一步，NDS已经以霸者身分笑傲游戏业，在10月份召开的任天堂秋季战略发布会中已不再对其作过多描述。不过在这场围绕Wii的发布会中我们可以看到一个有趣的现象：任天堂公布的NDS新作发售表中鲜见“脑白金”类游戏的踪影，传统的游戏类型和来自第三方的游戏成为2007年末至2008年后NDS的绝对主力。岩田聪宣布第三方游戏在NDS上的占有率已经从2006年的22.9%提高到2007年的49.7%，降低任天堂游戏对第三方游戏的排挤效应，扩大第三方的生存空间，成为任天堂努力的目标，这是几乎化身为炼脑机的NDS重归游戏业的标志。

PSP大爆发之时，日本的不少论坛出现了“NDS锻炼类游戏泡沫破灭”的言论，大批玩家表达了对过度饱和的脑白金类游戏的厌恶。从日本游戏销量榜中也可以看出，自2007年以来，NDS的锻炼类游戏开始出现题材枯竭的局面，表面上锻炼类游戏的种类越来越多，实际上大多是极其偏门的锻炼题材，销量已大不如前，即使是任天堂出品、投入大量广告的汉字锻炼软件、家庭账簿软件也明显疲软乏力，第三方的跟风之作大多只能凭借低廉的开发成本微利经营，早期牛气冲天的一些新类型游戏也出现烂尾的尴尬局面——首作轻易卖过百万的《宠物蛋的小店》新作销量不到10万，反倒是较为传统的游戏如《新超级马里奥兄弟》、《马里奥赛车DS》等畅销依旧。

NDS目前全球总销量5360万台，上半财年销量1335万台，预计本财年销量2800万台，这个数字超过了PSP的三年销量总和。正当壮年的NDS需要维持每个月两百多万台的巨大出货量，需要喂饱五千多万用户的游戏需求，这是魅力衰退的“触摸世纪”系列游戏远远无法满足的，就像GAMEBOY不能翘起二郎腿光靠《俄罗斯方块》吃饭。游戏产业最忌讳没头没脑瞎跟风，廉价低质游戏的泛滥足以毁掉一部有作为的主机，

1983年雅达利主机的骤然冷却便是明鉴。NDS游戏虽有任天堂审批把关，但脑白金类游戏总是万变不离其宗，投资小、门槛低的特点更使其成为最容易被做滥的游戏类型。娱乐业潮流多变，没人可以永远把握市场口味，过于依赖一种游戏类型将很容易因为潮流的骤变而陷于万劫不复，任天堂几十年来的浮浮沉沉正是市场风向变化的直接体现。规避风险最有效的方式是扩大产品多样性，丰富游戏类型，这是任何一部主机成就霸业的必备素质。

5年前，岩田聪刚刚当上任天堂社长时，将拉拢第三方作为打造新任天堂的头等大事，在NGC寸步难行的局面下，试图以GBA为诱饵通过掌机外交打造新的任天堂联盟。可惜当时索尼势力过于强大，NGC又巨额亏损，任天堂严重匮乏资金，第三方大多冷眼旁观，对GBA也是点到即止。然而在2003年日本游戏业大合并浪潮之后，业界风气正悄然改变。EA的经营模式被深入引进到日本游戏公司，而合并后企业规模的扩大也让第一方的约束力大大消退——Square与Enix合并之后，索尼从Square的最大股东变为第三大股东，出身于野村证券的和田洋一迫不及待地与任天堂破镜重圆；Namco与Bandai合并之后，高须武男等原Bandai方高层执掌大权，对索尼忠心耿耿十余载的Namco开始将旗下品牌悉数转移，高须武男屡次公然宣称效力PS3无利可图。而Capcom、世嘉等原本就不安分的厂商更是各怀鬼胎。这种业界风气的变化为第三方重新投诚任天堂做了思想准备，而不断打破人们悲观预期的NDS让一直停留于口头支持的第三方开始浩浩荡荡地投身于任天堂的游戏业革命。

不仅是在日本，即使是跨平台已经成为行业规则的欧美，第三方对任天堂的成功大多反应迟钝。绝大多数用户是因为任天堂的游戏而购买任天堂的主机，这使得多大牌的第三方到了任天堂的主机上都只能充当二等公民，这是第三方在任天堂门外犹豫不前的最后一个思想障碍。为了提高任天堂主机对第三方的亲和力，任天堂从2006年末开始于全球范围启动了对第三方的全面扶持计划。在美国，任天堂为了亲近第三方而将市场部搬到硅谷，为此不惜牺牲功勋显赫的多名高层，美国任天堂总裁雷吉坦言“第三方才是最终胜利的真正决定者”。进入2007年后，我们可以看到任天堂第一方的NDS大作数量锐减，2007年上半年的日本游戏销量榜虽然仍是任天堂的天下，但绝大多数都是2006年发售的游戏，排名前十的NDS游戏中，任天堂发行的新作只有一款《耀西岛DS》，且销量不到80万，比起去年《新超级马里奥兄弟》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》等巨作群发的场面实在冷清太多，虽然其主要原因是任天堂战略重心向Wii转移，但另外一个重要原因是为第三方留下更大的生存空间。第三方在NDS上的市场占有率之所以能够从2006年的22.9%提高到49.7%，可说是任天堂人为创造的假象，目的是加强第三方对任天堂的信心，同时引导用户口味的多样化，并吸引更多核心玩家。NDS的用户群构成与以往的任天堂主机有很大不同，大批首次接触游戏的用户对于第三方也是难得的机会，但凡新生的市场必有较强的可塑性，让第三方在NDS地位稳固之时在这块新生的市场中尽情表现，有利于形成新的市场格局——这热火朝天的抢滩景象正如当年开天辟地的FC。



▲以《DQ IX》为首的三方传统大作将为NDS带来新的局面。

以开拓市场为己任的任天堂终极目标自然是一统游戏业，海纳百川地吸收第三方的力量，是任天堂实现其终极目标最重要的步骤。2008年的NDS将成为真正的第三方秀场，以《DQ IX》为首的大批第三方传统巨作将为任天堂带来久违十几年的百家争鸣局面，也让任天堂从一个独善其身的穷者成为兼济天下的达者。而走出迷惘的PSP也在步履坚定地迈向大作之路，用同样喜人的成绩证明自己掌机处女航的成功，为索尼的掌机十年大计打下扎实的基础。在这大作主义的回归之际，掌机业正从成熟走向巅峰。

文 马修 美编 Yangyu



在欧美拥有极高人气、在国内及日本也拥有众多FANS的《超级大战争》的最新作即将推出，从法国游戏展，到任天堂的日本、美国发布会，本作的大量细节被公布出来。接下来，就让我们先从已有的资料探悉一下这款即将到来的新的战争吧——

NDS 超级大战争DS2 毁灭日
Advance Wars: Days of Ruin
◆Nintendo／Intelligent Systems ◆SLG◆预定2008年1月◆美版
◆1～4人◆容量未定◆价格未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

人物：更加真实



▲2对1战斗的胜利画面，主角蛮帅的。

从GBA的1代开始，"《超级大战争》系列"便树立了Q版战斗单位＋漫画人物风格。不过出了3作，人物实际上是一作比一作真实化……果然，到新作中，卡通形象一去不复返了，取而代之的是更加真人化的形象。

剧情：走向黑暗



▲天灾之后往往伴随着人祸，自然灾难后幸存的人们又要面临着战争的洗刷。

"《大战争》系列"从最初无来由地战斗，到GBA系列第一作出现无厘头剧情、再到《超级大战争2》、《超级大战争DS》中轰轰烈烈的反抗黑洞战争，如今系列的剧情终于走入了黑暗：地球遭受巨大陨石的袭击，又加之地震、海啸……人类足足被灭亡了九成。然而即使在幸存者中，仍有人趁火打劫去发动战争……

Wi-Fi网络功能和地图编辑功能

上一作《大战争》是在任天堂Wi-Fi网络服务全面开通前诞生，因此没能支持Wi-Fi功能，本作当然要顺理成章地对应任天堂Wi-Fi网络连接了，这样我们就可以通过Wi-Fi网络和多名远在异地的朋友们实现多人联机了。

而作为贯穿系列始终的经典模式——地图编辑模式在本作中依旧得以保留。多人联机模式下，大家不仅可以使用游戏提供的现成地图，还可以互相交换使用自己在地图编辑模式下编辑的原创地图。



▲地图编辑模式下，依旧可以将建筑、地形和战斗单位进行编辑。

话梅杂志&3DM-SMV

指挥官大换血

本作的世界观与系列前几作无任何联系，因此登场的指挥官们也都换了，我们原先熟悉的安迪、沙米、奥拉夫直到前作的雷切尔、约翰全都不在了，取而代之的是本作的新角色——

艾多

灾难的幸存者之一，他面临的是了无人烟的废墟……不过，废墟中他还是发现了另外的幸存者，而且是MM……



科蕾亚

艾多在没有生气的废墟中发现了谜之幸存少女，于是便扶了上去……



布拉万&琳



两个标准的军人，一个大叔，一个御姐，看来这种形象的指挥官应该有很多。



◀少女名叫科蕾亚，两人身处独立中队的野营地，服装上看，少女也参军了。

指挥官技能被削弱？

来自于开发者的访谈的消息，“《超级大战争》系列”中霸道异常的指挥官技能在本作得以削弱，而且游戏初期并不能使用，要到中后期才解封，而且想靠指挥官技能扭转战局好像也不那么现实了……

地图画面

虽然人物大换血，但游戏的系统和前作相仿，下屏地图，上屏是缩略图和战场的各建筑场所数量等数据。图片上看，地图上无论是建筑还是战斗单位，似乎都3D化了。





本部

本部被占领的话，就算有千军万马也得乖乖认输，所以说，碰到一些比较无奈的地形，看守本部的警惕依旧不能放松。

城市

和系列以往作品一样，城市能够提供资金，并对停留在城市上的战斗单位进行一定的回复和补给。



话梅杂志&3DM SMV



等离子区

为荷电粒子覆盖的无法通过区域，不知道是不是那种间歇喷射型的……等离子区最下方的大型建筑是发射荷电粒子发射装置吧？

按键+触摸操作系统

在已经公开的各种视频中，我们看到了游戏支持触控笔操作；而从地图画面下屏上方的操作提示看，本作同样支持经典的按键操作。不管怎么说，两种操作方式方便了不同操作习惯的玩家。

新旧兵种大集结

新兵种永远是“《大战争》系列”新作让人感兴趣的话题，本作已知的新兵种是摩托兵部队，相信新作中的新战斗单位应该不止摩托兵一种,。

摩托兵





摩托兵部队的攻击力应该在步兵之上、侦察车之下，最得意的无疑将是其机动性能。此外，摩托兵部队还可以进行城市的占领和建设。

步兵



虽说有更快更厉害、而且也能占领城市的摩托部队，但步兵作为最廉价的单位还是有其不可替代的作用。

战斗画面

从FC版第一作一直沿用到NDS版前作的单屏一切为二的战斗画面，终于有了改变，改为上下屏各据一方。一方占据一个屏幕的战斗画面的魄力不必担心，不过习惯了传统对射的玩家可能要习惯一下。



◀ 巡洋舰沉船前的瞬间特写——身从中间断为两半。

摩托兵VS大坦克



摩托部队遭遇大坦克——难道是前作移动堡垒般的巨型坦克的真实化版？

轰炸机VS防空导弹车



轰炸机群被防空导弹车捕捉到，惨了……

话梅杂志&3DM-SMV

防空车



搭载了高射机枪的战车，防空效果非常优秀，对步兵、反坦克兵及一些低装甲车辆也有很好的打击效果。

重坦克



系列经典的中上级陆战兵器，火力猛，装甲高，但速度较慢。

登陆舰



可搭载两个战斗单位的舰只，虽然在前作中被兼顾运兵和修理作用的快艇抢了不少风头，但因为可以运输大型车辆，因此依旧很重要。

巡洋舰



反潜、防空效果都非常优秀，航速也非常快，可以有效地为战斗舰、航母护航，也可以单独执行海面防空任务。此外还能搭载直升机。

升级系统

本作首次导入了战斗单位的升级系统，升级后的战斗单位的多方面能力都有显著增强，如2级7HP的坦克部队可以把1级10HP的坦克部队一举歼灭掉。而且战斗结束后，这些升级了的战斗单位还可以带到以后的战斗中去。（完全来自于《大战略》嘛。）

激烈的战斗、不俗的素质、各兵种、战斗单位间的平衡制约……“《大战争》系列”历作的表现都让人满意，而每一款新作的公布也都会给玩家新的惊喜。2008年1月本作的美版就会发售，日版也将在2008年内发售，期间再有新的消息，我们也及时地为大家报道，敬请期待。

防空车VS战斗直升机



一般来说，先制的防空车部队可以轻易解决掉一整支战斗直升机部队。

重坦克VS自行炮



即使凶悍如重坦克，在面对自行炮的远程攻击时，也同样要忍气吞声地受着。

战斗舰VS航空母舰



虽然现实中航空母舰早已取代了战斗舰的主力地位，不过游戏中还是难抢战斗舰的风头。

话梅杂志&3DM-SMV

文 宇轩 美编 咕噜

高速カードバトル カードヒーロー

利用速度一决胜负吧！

NDS	高速卡片战斗 卡片英雄 高速カードバトル カードヒーロー
	◆Nintendo◆TAB◆预定2007年12月◆日版 ◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

2000年，任天堂在GBC上发售了一款名为《交换与战斗 卡片英雄》的卡片对战游戏，这款游戏由于能够从简单的规则中衍生出复杂的战斗方式从而受到了较高的评价。如今这款游戏的续作终于将在NDS上登场了。比起前作，游戏到底会发生什么样的变化呢？想知道的话就请接着看下面的报道吧。



由于本作的系统是由浅至深一步步发展的，所以即使不熟悉卡片游戏的玩家也能很快上手。

本作的主人公，公立门广中学2年级的学生。由于受到青梅竹马的玩伴——小香的邀请，从而开始接触《卡片英雄》游戏，并渐渐沉迷其中。

什么是“《卡片英雄》”？

《卡片英雄》是2000年任天堂在GBC平台上发售的一款卡片对战游戏。玩家需要在游戏中把卡片上描绘的怪物召唤到一块2×2的场地上进行对战。可携带的卡片数量最多只能有30张。除此之外，简单的规则和教学关卡能让第一次玩卡片游戏的玩家轻松上手。当对游戏的规则熟悉之后，你还可在简单的规则上进行发展变化，玩出与之前完全不同的新战术。所以在当时，这款卡片游戏引起了不小的轰动。

▲玩家要化身为游戏的主角广志，使用卡片击倒对手。

▲卡片的种类在当时就超过了100种以上。

话梅杂志&3DM-SMY

STORY

本作的舞台设定在近未来世界。对战型卡片游戏《卡片英雄》受到了少男少女们的疯狂追捧，甚至开办了全国性的大奖赛。在卡片热潮中，本作的主人公小智也参与了进来，一边与朋友进行对战练习，一边暗暗地以全国大赛最终的胜利为目标前进着。



▶▲由于受到小香的邀请，小智才慢慢接触了《卡片英雄》游戏。

小香

小智的青梅竹马，是名活泼开朗的少女。由于性格的关系，小智总是被她到处牵着走。喜欢流行东西的小香希望自己有一天能够登上舞台演出。

雾雄

与小智同年级竞争的对手。虽然是一位天才少年，却从来没有真正地快乐过。惟一的乐趣就是玩《卡片英雄》游戏。

话梅杂志&3DM-SMV

卡片对战规则介绍

怪兽卡与魔法卡是取得战斗胜利的关键。玩家需要以这两种卡牌作为卡组的中心，将它们进行组合从而衍生出各种不同的战术。







◀能够对敌我双方造成不同影响的魔法卡。其效果会根据卡片种类的不同而发生变化。

前锋、后卫的分配



游戏的战斗场地有前锋与后卫的设置，即使是相同的怪物，放置在不同的位置，其能力也会发生变化。

高速进行的卡片战斗

游戏中只要使用得当，即使是一张卡片也能对战局造成很大影响。这就使得游戏的节奏非常地迅速，和那种拖沓的卡片游戏完全不一样。



利用触控笔操纵怪兽

用触控笔拖动我方怪兽卡到想要攻击的怪兽卡片上方，就能轻松地发动攻击。

充满个性的怪兽

各种各样的怪兽们才是这款游戏真正的主角。下面就让我们来介绍部分新出现的怪兽。



完全不知道恐惧的炸弹型怪兽。



由古代人制造的人型兵器，具有超凡的格斗能力。

斯巴达

散发出耀眼光芒的机械怪兽。难道它会使用“太阳拳”么？（笑）

太阳人

话梅杂志&3DM-

每只怪兽都拥有特殊的能力



每只怪兽身上都会拥有一种特殊的固有技能。虽然具体情况还不清楚，不过不知道本作是否还会保留前作中让技能发生变化的升级要素呢？

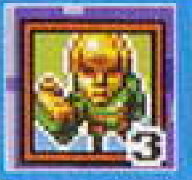
ストームボム 1P

这个数字意味着？

绿色石头代表着？

排列在怪兽左侧的绿色石头和前作一样被称为“魔法石”，它是召唤怪兽和使用魔法的重要物品。



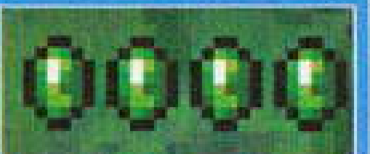


怪兽右下方的数字大概就代表着它当前的HP吧。

魔法才是决定胜负的关键？



在释放魔法的时候就必须用到“魔法石”，使用后魔法石的数量会对应地减少。



能够绕开怪兽直接损伤对手HP的魔法卡是前作中决定胜利的重要因素。不知道本作使用到魔法卡的地方会不会也很多呢？

编辑牌组是一门学问



▲卡组编辑的界面简洁明了。

卡片游戏的精髓系统——卡组编辑系统在本作中也同样让人费神。在收入强力卡片的同时，还需要注意到队伍整体的平衡性。

神斩丸

精通拔刀术的人型怪物，擅长将物品“一刀两断”。

回旋警察

装备“双刃快刀”作为武器的陀螺型机器人。

杀人蜂

外形像蜜蜂的怪兽，小心尾巴上的毒刺。

小红

卡片英雄界偶像级的怪兽。她会用自己可爱的外表来迷惑对手吗？

阿旺

如果遇上开心的事情就会甩甩尾巴的宠物狗，不知道有什么能力……

话梅杂志&3DM

文 琉璃 美编 咕噜

NDS 牧场物语 灿烂阳光和同伴们
牧场物语 キラキラ太阳となかまたち
◆MMV◆SLG◆预定2007年冬季◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

牧場物語 キラキラ太陽となかまたち



就在大家都把关注的目光放在“《新牧场物语》系列”的《魔法工厂2》时，传统系列的新作《牧场物语 灿烂阳光和同伴们》也揭开了神秘的面纱，而且目前看来其发售日还将在《魔法工厂2》之前，拥有NDS的《牧场》FANS在这个冬季可算是有福了。

在暖暖阳光下和动物们开始全新的牧场生活吧！

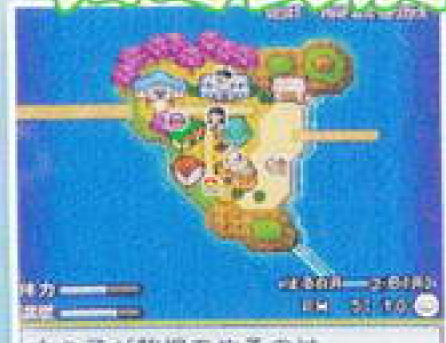
能让人享受悠闲牧场生活的“《牧场物语》系列”的正篇续作又将登录NDS了。本作的舞台是座落于大海深处的“向日葵群岛”，玩家们将在阳光灿烂的日子里和岛上的动物们、伙伴们享受全新的生活。下面就让我们一起去探索这次的梦幻家园——“向日葵群岛”吧。

照顾动物们的日常

照顾动物是本系列作品不可缺少的魅力点之一，用心呵护牛、鸡还有羊的话，它们会用牛奶、鸡蛋和羊毛来回报。同时，岛上还住着很多野生动物，虽然不能经常见到它们，但是只要和它们好好相处，它们也回来帮忙日常的牧场劳作。



和岛民们好好相处



向日葵群岛上住着很多居民，与他们和谐相处也是本作的重点之一。常到镇上与他们对话交流，经常帮助他们的话，就能和他们交上朋友。同时还能在他们那儿得到很多牧场生活的建议。

种植农作物



自给自足，是牧场生活的基本。种植的作物除了可以自己食用、出售外还可以送给镇上的居民。

用心照顾自己的农田





◀ 种下种子后要每天给它们浇水，用心照顾其开花结果。



话梅杂志&3DM-SMV



美丽的向日葵群岛

马尔克

切尔西

向日葵群岛由5座小岛组成，并且可以看见前作的舞台“日向岛”。在充满希望与阳光的向日葵群岛造访小精灵，也许会发生不可思议的事情哦。

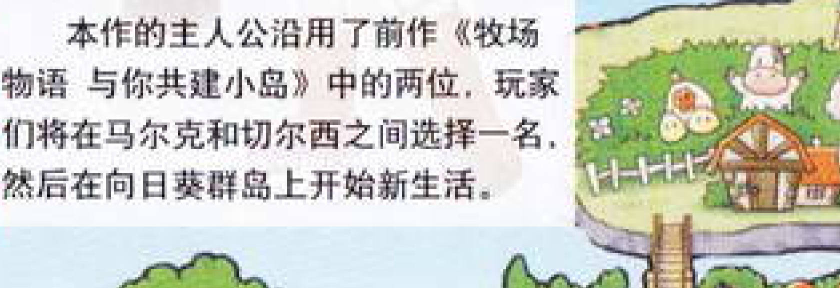
用Wi-Fi和朋友们交流的地方

登上这座小岛后就可以用Wi－Fi和一起玩本作的朋友们交换道具等物品，分享自己的开心与喜悦。

主人公居住的小岛

这里有农田、动物小屋，是主人公所居住小岛，在这里可以种植维持牧场生活的农作物。

主人公们



本作的主人公沿用了前作《牧场物语 与你共建小岛》中的两位，玩家们将在马尔克和切尔西之间选择一名，然后在向日葵群岛上开始新生活。

灯塔岛

牧场岛

若叶岛和双叶岛



广场岛



聚会、活动的场所

向日葵群岛的居民都喜欢在这里召开各种各样的聚会。岛中央有一座神秘的石碑，没人知道它的来历。





向日葵小镇坐落的两座岛屿

岛上的居民们所居住的镇子就位于这两座小岛上。左侧的若叶岛有很多商店，贩卖着各种生活必需品。右侧的双叶岛有旅店和咖啡厅，同时，镇民们的家也在这里。

多来这里与镇民交流





探索隐藏小岛

在向日葵群岛周围的大海中，还隐藏着许多神秘的岛屿。得到“太阳石”之后在特定地点使用，隐藏小岛就能从大海中现身。“太阳石”可以从居民们的手中得到。

太阳石

▼从船夫处得到太阳石。其他岛民也会帮助你一起发掘隐藏小岛。

坐船前往新的小岛

▶出发吧，向着新的小岛前进！与新的小岛间没有桥梁连接，只能乘船前往。



从海底浮现的全新小岛



话梅杂志&3DM-SMV

MMV即将在NDS平台推出这款集结众多解谜要素的A·RPG。玩家要在游戏中扮演盗贼阿妮丝，偷出魔王的秘宝。魔王居住的城堡里设置了各种伤人脑筋的机关，因此要利用现场找到的道具和怪物，一边解开谜题一边找出财宝。

STEAL PRINCESS
スティールプリンセス
盗賊皇女

盗贼阿妮丝前来拜访！

文 胧月　美编 少年血

NDS 盗贼皇女
スティールプリンセス 盗賊皇女
◆MMV◆A·RPG◆预定2008年内◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆无对应周边

魔王的财宝，究竟会落入谁的手中？

故事

这是一个被魔王统一并管辖的世界。就在这个被世人所敬畏的魔王城堡中，闪现出一个少女的身影，而她，就是号称偷遍一切的“盗贼皇女”阿妮丝。在无数次的轻松得手后，她将目光投向了魔王聚敛的庞大财宝。之前也有很多冒险者或盗贼觊觎过这些财宝并潜入到魔王城里，最后却没有任何一人能够活着出来。尽管如此，阿妮丝并没有一点动摇，她要独自潜入那未知的凶险之地。



◀ 阿妮丝要和库库莉一同展开冒险，主要战斗由阿妮丝担当，而库库莉则提供魔法支援。

和库库莉一起潜入魔王的城堡！

本次将公开包括女主角在内的四名角色，他们分别是阿妮丝、库库莉、吉鲁和魔王。



阿妮丝

简单简单！

号称盗贼皇女，被她盯上的财宝没有一次会失手。有传闻说她是某个灭亡国家的公主，但真实性有待考证。其性格就像外表一样，是个小恶魔。

库库莉

那样做是不行的啊。

库库莉是一种罕见的精灵，背上长着蝴蝶一样的翅膀，能够在空中飞行。性格非常直率，讨厌拐弯抹角的行为。

吉鲁

正好活动活动手脚。

有名的财宝猎人，家财万贯，其身手和头脑都为同伴们所尊敬。

魔王

试图将世界完全冥界化的始作俑者，他的一切详细情报目前都只是个谜。

话梅杂志&3DM-SMV

合理运用武器和道具渡过难关

本作中拥有剑、鞭、盾等多种武器和道具，这些道具有耐久度的设定，每次使用都会有所消耗，直到减至零时损坏掉。从这个意义来说，不管多么好的道具最终都会因为耐久度的原因而丢弃，因此一定要完全将它们的性能研究透彻，让冒险能够顺利进行下去。

剑

剑是用来打倒怪物的最好武器。除了战斗外，它还能用来威吓怪物，攻击其弱点，泛用性非常高。

攻击弱点！

▲三个敌人的颜色正好跟三扇大门对应，打倒它们就能开启相应的门了。

鞭

鞭除了能用于战斗外，更活跃于平时迷宫中的各个场所。比如用鞭子卷住敌人并投掷出去，借助鞭子往高处攀援、跃过深渊等，是攻击和解谜都不可或缺的武器。



▲用鞭子搭住空中的固定点，可以帮助阿妮丝到达更高更远的地方。

盾

本作中的盾不仅仅是简单的防具，它可以将怪物的攻击反弹回去。比如怪物放射出一个光球，用盾弹回去后光球反而会对怪物造成伤害，因此是一种攻防两全的个性道具。



攻防一体的全能武器

▲将光球反弹回去后，被打飞的石巨人会撞到墙壁上，同时受到伤害。

充满解谜要素的地形

地图里布满各种机关，就连其中的怪物也不仅仅是“只要打倒就好”的简单敌人。活用这些怪物的形状和特性，甚至能帮助玩家破解机关。比方说，当你想到达高处时，可以将身材魁梧的石巨人当成跳板。



▼魔王城堡的周围是熔岩肆虐的火山带。

▲悬崖、水面，这些都会成为玩家前进的障碍。

多彩的地形阻挠玩家的行动



一切东西都有可能成为攻略的关键

◀不打倒空中的敌人就无法前进，这时就要利用到跳跳板了。



借助敌人向高处跳跃

◀让思维打破常规，好好考虑前进方法吧！

话梅杂志&3DM-SMV

文 雷伊 美编 澄香

DRAGON QUEST IV

“《勇者斗恶龙》系列”中“天空三部曲”的第一作《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》将在本月下旬与NDS玩家见面。尽管这次的NDS版并不是本作第一次移植，但由于移植过程中在细节上作了进一步调整和完善，因此游戏在整体上也变得更为体贴。这次我们就一起来看一下NDS版的本作在细节方面的变化吧。

NDS 勇者斗恶龙IV 被引导的人们
ドラゴン クエストIV 导かれし者たち
◆Square Enix / ArtePiazza◆RPG◆预定2007年11月22日◆日版
◆1人◆容量未定◆5490日元◆无对应周边

相关报道 Vol.71 P52

上画面地图自由切换



通常情况下在进入城镇的时候，NDS的上下屏将同时用来显示城镇画面。不过只要按下一个键，NDS的上屏就会变成整个城镇的全体地图。上屏的两种地图显示方式可以由玩家自己来轻松切换。

◀通常情况下的双画面城镇显示可以让玩家看到纵深处的场景。

▶上屏切换成全体地图后，玩家可以更方便地来把握自己目前的所在位置。城镇中的各种设施都会有专门的图标表示，一目了然。



直观的图标表示

指令栏进行调整

NDS版的《DQ IV》在指令栏的大小上进行了调整，指令栏变得更大，更容易看清。另外，每项指令栏的右侧还追加了专门的对应图标，看上去更加直观了。对于很多不懂日文的国内玩家来说，就算光看图标也可以迅速知道各个指令的含义了。



▶图标与指令内容配合得非常贴切，比如“咒文”用魔法杖图标表示、“调查”用放大镜图标表示等等，非常直观。

话梅杂志&3DM-SMV

自由设定战斗队伍

系列中独具代表性的马车系统就是从本作才开始出现的。本作中有着丰富的战斗同伴，但战斗中最多只能编入4位同伴，其他同伴就必须坐在马车上观战了。坐在马车上的同伴同样可以获得经验值，所以可以先把一些能力较低的同伴安排在马车上，等到等级提高后再将他们派往前线作战。




▶在"作战"(さくせん)指令的"替换"(ならびかえ)项目中，可以编排参战成员。

作战种类发生变化



玩家可以通过设定作战方式来决定同伴们在战斗中的表现，同伴们会根据设定内容自动战斗。本作中的作战种类相比之前的作品有了一定的调整，去掉了原作中的"大家加油"和"咒文节约"两种作战方式，增加了"全力加油"和"交给我吧"两种新的作战方式。



◀在设定画面中，所有同伴的作战设定情况将一并在NDS的上屏显示。

在战斗中随时把握同伴动向

在战斗中，NDS的下屏将显示战斗画面，而上屏则用来显示队伍中各位同伴的状态。值得一提的是，本作中终于可以看到角色们的头像了。上屏中除了会显示同伴的头像、HP、MP和等级等基本情报外，还会同步显示角色们目前所采取的行动内容。



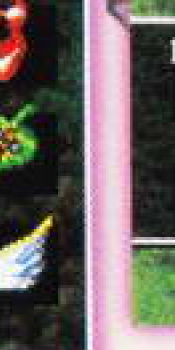
▲如果是手动输入指令的话，上屏上方会显示玩家选择的指令名，如果是自动作战，那么显示的则是作战名。



▼同伴的HP将在下屏底部表示，当HP不足的时候，HP槽和上屏中对应的人物状态栏都会变成黄色。

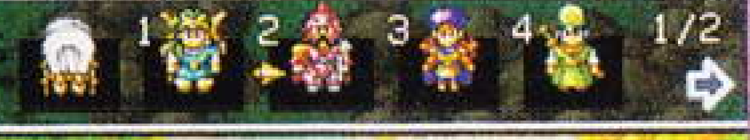
道具的使用变得更加直观

不仅指令栏追加了图标，在平时使用同伴的道具或者观看同伴的状态时，这些同伴也会用专门的人物图标来表示，实在是非常方便直观的设定。另外，游戏中装备品和道具的图案也会全部表示出来，玩家可以确切地感觉到不同装备和道具在外形上的变化。


▲各种装备和道具的图案都制作得非常仔细。

▲想要使用某位角色的道具时，只要选择与其对应的人物图标就可以了。

▶新买来的装备品在装备后，可以立即在同伴的状态画面中查看到能力的变化。

话梅杂志&3DM-SMV



文 宇轩　美编 咕噜

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

《忍者龙剑传 龙剑》最吸引我们的大概就是其独特的操作方式了吧，全程的触摸操作将会彻底颠覆系列传统，成为本作最大的亮点之一。现在，最基本的操作方法已经公开，到底会有什么样的精彩表现呢？让我们接着往下看吧。

NDS 忍者龙剑传 龙剑
ニンジャガイデン ドラゴンソード
◆Tecmo◆ACT◆预定2007年◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.62 P47/Vol.73 P48



隼龙啊！将所有邪恶之人全部斩于刀下吧！

基本 移动



首先是最基本的移动方法。和大部分利用触控操作的游戏一样，只要点击屏幕上对应的位置，隼龙就会自动向该方向跑去。此外，根据目标地点的远近，隼龙移动的速度也是不相同的。



如疾风般奔跑吧！

基本 手里剑

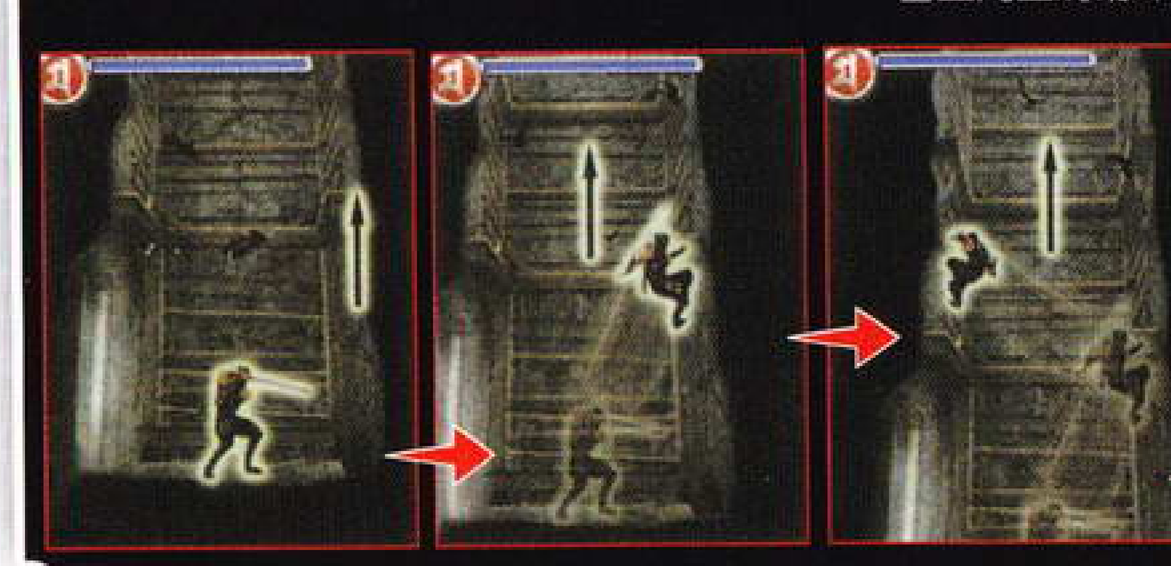
手里剑属于远距离攻击的武器。在游戏中，直接点击远距离的敌人，就能够对它们发动手里剑。不过毕竟只是牵制型的武器，手里剑的实际攻击力并不高。



百步穿杨！手里剑！

基本 连续飞鸟返

飞鸟返，也就是常说的蹬墙跳。当隼龙掉入水井等较深的坑中时，就可以用这个技巧跳出来。本作的飞鸟返经过了大幅简化，只要不断地用触控笔垂直向上滑动即可。

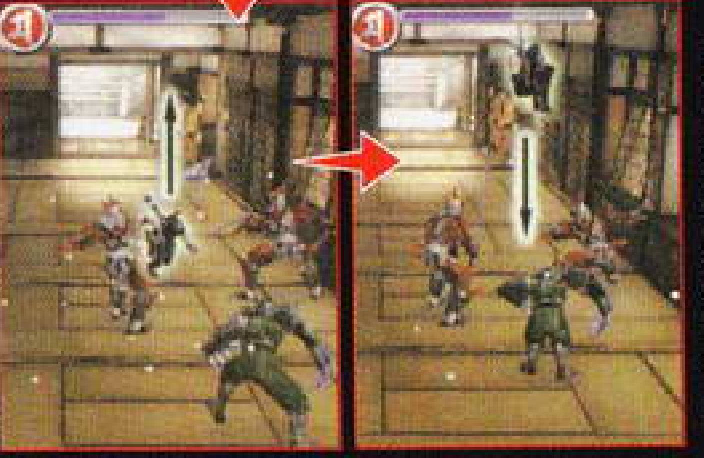


◀将触控笔自下而上地滑动，隼龙就会依附在墙面上。此时不断地重复刚才的动作，就能使出飞鸟返了。

必杀 空蝉斩

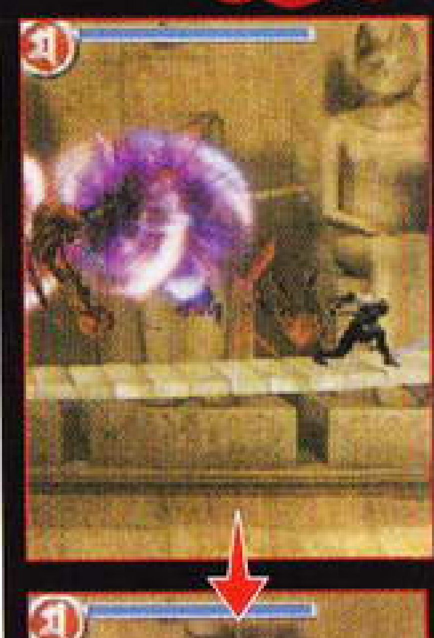


空蝉斩是隼龙一种大范围的强力必杀，在被敌人包围的时候非常实用。首先将触控笔垂直向上滑动，让隼龙做出跳跃动作，此后立刻垂直向下滑动，即可使出空蝉斩。



◀隼龙被敌人包围了，此时就是使用空蝉斩的最佳时机。

必杀 飞燕



飞燕估计是大家最熟悉的一种招数了。此招的起手式也是和空蝉斩一样的跳跃，但之后只要是向水平方向的敌人划过去，隼龙就会发动飞燕，瞬间消灭挡路的敌人。





瞬间消灭挡路的敌人！空中飞燕！

奥义 饭纲落

饭纲落是对付强力敌人的一种基本奥义。首先使用斩击将敌人挑空，接着自己也跳起来，在空中进行连续追打，最后隼龙会自动使出饭纲落结束这套强力的连续技。



▲先对敌人由上而下地划动，发动普通攻击，此后再由下而上地划动，追击被挑空的敌人。

华丽的空中抱摔！饭纲落！





文 胧月　美编 Yangyu

目前已确定本作会有新版PSP的同捆限定版，加上游戏本身素质相当不错，有条件的玩家不妨考虑入手。本次将报道官方新公布的两名角色，而作为培养角色之关键的技能系统也会向大家详细介绍。



PSP　星之海洋 初次启程
スターオーシャン ファースト ディパーチャー
◆Square Enix◆RPG◆预定2007年12月27日◆日版
◆1人◆4800日元◆PSP-2000同捆限定版售价24840日元

相关报道 Vol.72 P24/Vol.74 P30

拥有神秘过去的美女



◀ 玛维尔和之前介绍过的角色有着很深的关联，她的过去到底隐藏了什么秘密呢？

玛维尔·弗罗森

我现在惟一拥有的……只有复仇了……

种族：？
出身：？
年龄：19岁
武器：宝珠
身高：164cm
体重：42kg



气质高雅的美女，年幼时父母被称为“真红之盾”的人所杀，为了复仇现在周游世界各地，使用神秘的魔法宝珠作为武器。

玛维尔的PA 最高杰作

一名男子前来要求以玛维尔为模特画一张肖像画，就在玛维尔感到为难时，拉提克斯偶然路过并提出建议，男子能顺利地画出他心目中的最高杰作吗？

▼ 热情高涨的男子究竟会画出一幅怎样的作品来？







话梅杂志&3DM-SMV

难道已经没有我的同伴了吗？

佩莉西

种族：雷萨费尔普尔
出身：穆亚
年龄：16岁
武器：拳
身高：155cm
体重：41kg

声优：田村由佳利

比拉提克斯所属的费尔普尔（Ferveur）等种族更古老的雷萨费尔普尔族的少女，性格天真烂漫，由于是古老而稀少的种族，所以受到过一些残酷的待遇，不怎么信任他人。

▲从祖先处继承了猫的容姿，猫耳和爪子上柔软的肉垫让佩莉西具备了很多“萌”要素。

▲在SFC版里佩莉西有一些具有追尾性能的必杀技很实用。

佩莉西表情集

喜　怒　恶

佩莉西的PA 心之外伤

心情不错的佩莉西突然受到拉提克斯“狗来了”的恐吓，由于祖先是猫，因此佩莉西对犬类动物最为害怕，而之后拉提克斯自然也受到了惩罚。





▲佩莉西被吓得大惊失色，拉提克斯也因为自己的谎话而付出了相应代价。

话梅杂志&3DM-SMV



技能

技能系统除了影响战斗外还影响其他一系列要素是《星海》的一大特色，角色的养成也在其中。玩家通过技能可以自由培养角色，这次的重制版中除了原有技能外，还加入了一些其他新要素。

技能的获得

首先要在技能公会购买技能，这里的技能基本分为战斗、感觉、知识、技术四种，每种分三个等级。我们每到一个新的镇子后都要去技能公会看看有没有更新，钱不够的话还要去打怪刷钱。当购入该技能后需要在菜单里习得它。这里每个技能又分为 10 个等级，要习得的话相应也需要消耗一定量的 SP 值，且习得等级越高 SP 的需求量也越高。至于 SP 会在升级后会自动增加，所以技能的正确选择也很重要，专一一点比较好。



▲购买之后就是提升技能等级，可以挑选最适合的来专一提升。



▲所有的同伴都可以习得所购买的全部技能。

通常技能与战斗技能

技能公会出售的技能情报分为两种，一个是通常技能，该技能不仅能提升角色能力，还可以学会更多的特技；另一个是战斗技能，该技能可以提升战斗能力，比如爆发等等。

通常技能 Normal Skill

努力

随技能等级的提高，角色升级所需的经验会减少。角色养成的首选！

包丁

习得该技能后物理攻击会大幅提升，技能等级提升物攻也会有相应的增长。冲锋角色的首选。

危险感知

战斗胜利后提升HP与MP的恢复量。适合于长期在外没有补给的情况和连环战的情况下。最好人手一份。

根性

随着该技能等级的提升，其他技能提升所需 SP 量会不断减少。极为实用的技能，推荐所有人习得。

战斗技能 Battle Skill



▲在防御过程的特定时候按键发动反击，适合近战类角色。



◀攻击时会心一击。攻击时一定几率发动，技能等级越高发动几率越大。

▶在一般情况下咏唱纹章术时若受到攻击咏唱就会被中段，但如果有这个技能的话就会有一定几率回避敌人的进攻从而可以继续咏唱。

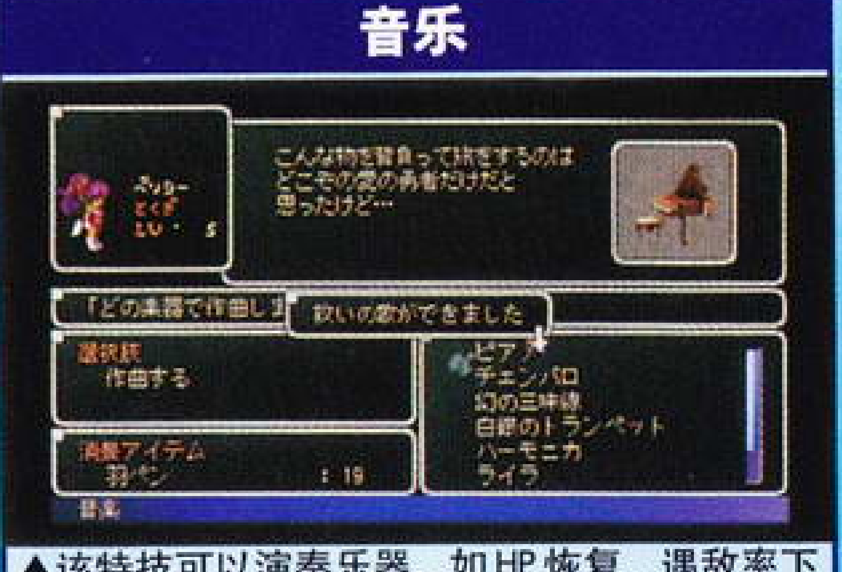
▲攻击敌人时一定概率发动，发动时会使出比通常攻击威力更高的攻击，发动概率会随着技能等级提升而提升。

话梅杂志&3DM-SMV

特技 Special SkiLL

特定技能根据组合可以学会特技，特技与技能不同，是角色能够任意使用的能力，特技也有等级的设定，该等级由必要的技能等级来决定，也就是说要提升特技的等级就需要提升相关联的技能的等级。

音乐



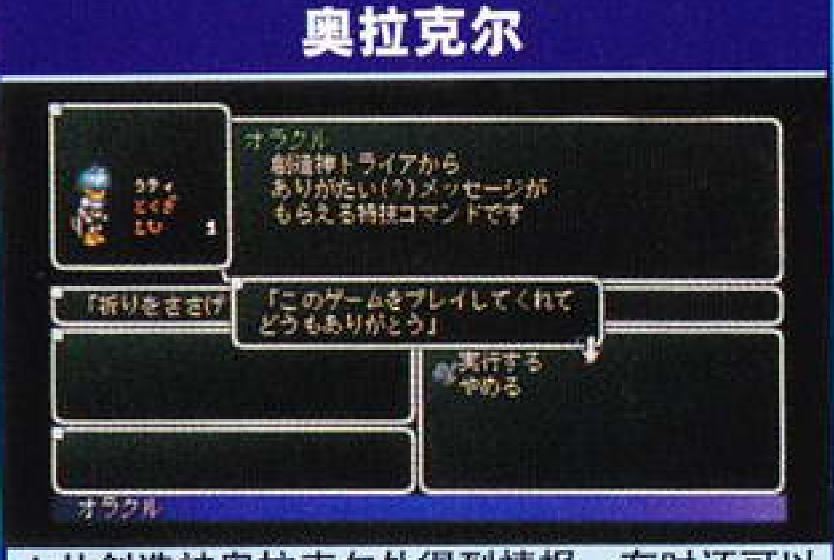
▲该特技可以演奏乐器，如HP恢复，遇敌率下降等等。

驯服



▲能够使用食料引来小鸟让其帮助玩家购买物品，在弹尽粮绝时可以使用该特技。

奥拉克尔



▲从创造神奥拉克尔处得到情报，有时还可以得到一些隐藏情报。

修行



▲战后获得的经验增加，但是战斗中能力下降。

超级特技 Super Special SkiLL

在PS版的《星海2》中的超级特技这次在一代的重制版中也会出现。要习得超级特技前提是要习得相应的特技，虽然习得条件苛刻了点，但效果是很强的。而本作中收录的超级特技都是基于《星海2》里的超级特技来做的，所以老玩家不会觉得陌生。

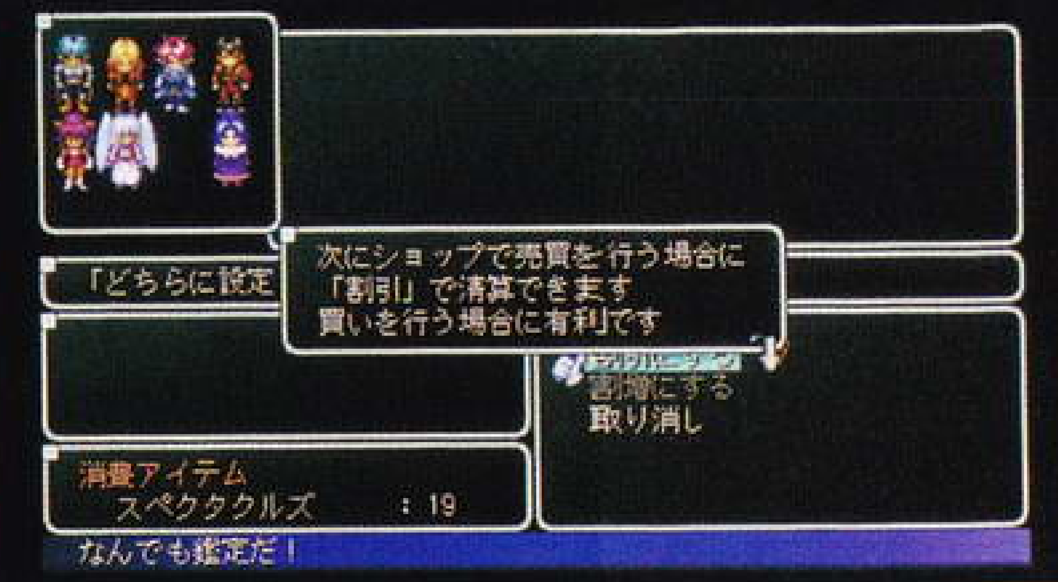


开眼

◀靠大家的力量进行战斗。升级时可以获得更多的SP值。但该技能会导致角色战斗时的移动速度大幅下降。

什么都能鉴定

▶靠大家的力量来鉴别物品。该技能能在买东西时使商品打折，而卖东西时则可以加价。



话梅杂志&3DM-SMV

在推理模式下决定调查对象

文 胧月 美编 澄香



继上次为大家报道这款风格独特的AVG作品后，如今本作已发售在即，充满特色的游戏方式和豪华的制作阵营都让它备受音响小说爱好者的关注。这次主要介绍的是在游戏中占有重要地位的推理模式以及部分委托任务的内容。

竹内侦探事务所的女性调查员，被委托一些婚外情相关的调查工作。性格上有些粗枝大叶的同时，也偶尔会展露出忧郁的一面，对机械和流行不太精通。

话梅杂志&DM-SMV

调查模式

为了解决事件，在某些情况下必须同时对多个对象展开调查。这时，玩家需要选择一个直接调查对象，由理理子亲自调查。而没有被选到的其他相关人物，则会交给理理子的搭档去完成调查工作。虽然搭档精明能干，但能够解决事件的某些重要情报，是非理理子亲自调查所得不到的，因此在选择调查对象时，一定要小心慎重。

▶和须崎有所往来的夜总会陪酒女郎，可以确认的是，她从须崎处得到过价值不菲的首饰。

▶也许同为女性的关系，陪酒女郎对理理子的戒心不是很大。

これ、全部、
須崎さんにもらったの。

かったるいな。
早く聞いてよ。
15分1万だからね。

亲自调查陪酒女郎

首には安物のアクセサリーを
ぶら下げている。

▲要想仔细观察她的服饰、行动和表情，不直接调查是行不通的。

亲自调查须崎



須崎
や、いいんですよ。
すぐ乾きますから。

▲委托事件的第一调查目标，也是委托人的怀疑对象。有些情报必须直接面对面地交谈才能获得。



マスター
もし、よろしければ、
クリーニング代を…。

◀在酒吧老板的协助下，理理子把笔型录音设备悄悄放进须崎的皮包，录下的对话资料看样子能成为重要证据。

事件1 丈夫出轨调查

垣内加奈子怀疑丈夫出轨并委托理理子调查，但在理理子的调查过程里，加奈子几度取消调查委托而后又再次请求理理子恢复调查，看上去情绪非常不安定。

委托人 垣内加奈子



老老实实的古典派和风美人，由于实在无法忍受丈夫的可疑行为，而委托竹内侦探事务所展开调查。

调查对象 垣内守



加奈子的丈夫，在出租车公司工作。举止稳重，头脑精明，面对妻子的追问，他总是能轻描淡写地掩饰过去。

委托人自身也有不可告人的秘密？



◀在和加奈子的谈话中，理理子意识到她似乎也有什么不愿意透露的秘密。

▶有时，一个转瞬即逝的行动可能就隐含着重要的情报。



怎样让这个头脑精明的男人露出马脚？

少し揺さぶってみるか。

◀面对理理子的询问，他会产生动摇吗？

话梅杂志&3DM-SMV

理理子要面对的各种调查委托

委托人里有不少都是怀疑配偶或婚约者出轨的女性，明知自己的调查可能会破坏一个家庭，理理子一边苦恼着，一边追寻事件的真相。

事件2 婿养子的出轨

被资产家的千金委托调查丈夫是否不忠，虽然理理子成功拍摄到了能够成为证据的出轨照片，但事情的结束并没有这么顺利……

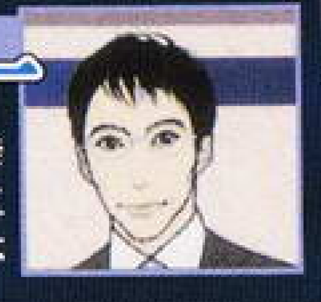
▶理理子对修一展开了调查，为什么他不佩戴公司的社章呢？

委托人 **神谷静香**



父亲是大资产家，也许是从来都没有体验过贫穷的关系，她总是显出一副高人一等的姿态。

调查对象 **神谷修一**



神谷静香的丈夫，也是静香父亲的养子，在岳父经营的公司工作。最近他看上去总是疲惫不堪，是因为工作的关系吗？



▶理理子看到修一和一位年轻女性一同从某个建筑物中走出。



拍下照片留作证据

目击出轨现场！

▲这张照片能够成为如山铁证吗？按理说接下来只要把照片给静香看即可……

事件3 匿名暗号解读

即将和婚约者须崎结婚的西原茜，某日收到了一纸来历不明的暗号文。茜怀疑这是嫉妒自己和须崎结婚的女性故意所为，但依然委托理理子对未婚夫展开调查。写下这不明暗号的究竟是谁？

▶暗号开始的"Torpedo"意为鱼雷，这个单词会是解谜的关键吗？

委托人 **西原茜**



父亲是老牌和式点心店的经营者，母亲是法国人，而她自己则经营着一家洋式点心店。

调查对象 **须崎阳一**



在一家大型出版社工作，西原茜的未婚夫。一封收件人署名为他的不明暗号文被西原茜收到后，就被怀疑是否与其他女性有所牵联。



须崎的过去隐藏着秘密？

▶须崎看上去光明磊落，是不是茜多虑了呢？

暗号的意思是？

茜为什么要怀疑须崎？

◀茜怀疑寄件人是曾经跟须崎有着不浅关系的女性。

话梅杂志&3DM-SMV

群魔乱舞

万圣夜鬼怪大集合



万圣夜，全称是“万圣节之夜”，指的是每年10月31日的节日。在西方国家里，这一天是一个传统的节日，相当于中国的“鬼节”。不过和中国冷冷清清的鬼节不同，万圣夜是一个狂欢的节日。在这个夜晚里，孩子们都提着南瓜灯笼挨家挨户地敲门讨糖吃，“没糖吃就捣乱！”成了孩子们统一的口号。人们更是打扮成各种各样的鬼怪，像是骷髅啊、僵尸啊，吸血鬼啊什么的上街游行狂欢，乍一看就如同群魔乱舞一般，不过这些西方传说中的鬼怪可谓是众位玩家耳熟能详的了吧。什么？你说不知道？那好吧，今天就由笔者来带领大家补补课，不知道的同学们请做好笔记，对这些很了解的同学也请认真听讲，说不定会有什么意外的收获呢。

文 Nebel
编 马修
美编 紫枫

话梅杂志&3DM-SMV

骷髅妖

如果要竞争在各游戏中登场次数最多的头衔，那骷髅妖一定是最热门的候选人之一。可以说几乎无论什么游戏中都会有骷髅妖的存在。小到“《马里奥》系列”怎么打都死不了的骷髅龟，大到“《最终幻想》系列”中的强力BOSS骨龙，骷髅妖简直是无所不在。按照传说，骷髅妖是将黑暗的魔法力量注入到已死的骨骸中，然后得出了这样没有自己思考能力，只会服从命令的部队。不过游戏中的骷髅妖却有一些很聪明的例子，像是会使用类似盾牌宝剑等冷兵器的还不算什么，有些骷髅法师甚至还会使用魔法，真不知道他们没有大脑的头骨里是如何储存下施放魔法时需要的复杂咒语的。在一般的游戏里，由于其制作材料“价钱便宜量又足”，骷髅妖都被最终BOSS安排为初期或中期的炮灰型杂兵，最多最多能当个小BOSS来使用，这不得不让笔者想起“著名”的亡灵术士妮维亚洛的名言：“死者可成为良好的士兵。它们不会违背命令，它们从不投降，它们也不会随便因为身上哪块掉下来就停止战斗。”看来骷髅妖是完全符合这个条件的“完美战士”啊。


■被岩浆泡过都不死的骷髅龟。





当然了，骷髅妖也有翻身做主人的时候。在一个居民大多是各种鬼怪，名字叫“万圣节镇”的小镇上，就有一位心底灵魂的支配者，恐怖与恶梦之王——骷髅杰克。拍过几部动画电影的杰克现在已经是迪士尼的看家人物之一，在游戏中他也频频亮相。在游戏《圣诞夜惊魂 布基的逆袭》中，杰克作为主角，要将万圣节镇从坏人的手中解救出来。而在《王国之心 记忆之链》里，杰克也成为了索拉的强力伙伴，这也是在骷髅妖历史上最光辉的一笔吧。



Tips 万圣节的由来

两千多年前，欧洲的凯尔特人中间流传着一个传言，他们认为10月31日是温暖天气结束的日子，也就是严酷寒冬开始的时刻。人们相信在这一天里，故人的亡灵会趁着寒冬来临回到世界上，寻找活人的身体并且借体复生。人们为了避免被亡灵们夺去生命，就熄灭掉炉火、灯火，让亡灵们看不到人；再扮成各种妖魔鬼怪，一方面让亡灵们以为是同类不来侵犯，一方面也能将它们吓走。不过经过长时间的演化，万圣节从旧时阴冷紧张的气氛中走了出来，变成了一个积极快乐的节日。如今在整个欧洲，人们都把万圣节前夜看作尽情玩闹、讲鬼故事、互相吓唬和做恶作剧的好机会。于是人们不再把这节日仅仅用来赞美秋光或是躲避亡灵，而是让它变成一场真正的“狂欢”。

话梅杂志&3DM-SMV

吸血鬼

说起西方鬼怪，吸血鬼也许是人们最感兴趣，也是最具魅力的话题吧。高贵、优雅、冷酷、神秘，还有对黑夜的热爱与永恒的生命，都是吸血鬼们最让人津津乐道的话题。吸血鬼是如何诞生，这是个众说纷纭的话题。有人说只有被吸血鬼咬过的人才会变成新的吸血鬼；而又有人说吸血鬼是一个特殊的种族，和人类一样都是自我繁衍后代；更有人说吸血鬼其实只是和恶魔订下黑暗契约的人类，完全是邪恶的化身。据说吸血鬼很难被杀死，即使头颅被砍掉，心脏被木桩钉上也只是暂时失去行动能力而已。这顽强生命力最杰出的代表可能就是恶魔城主德拉古拉伯爵了。

按照“《恶魔城》系列”的设定，德拉古拉伯爵这个老吸血鬼每100年会复活一次，然后玩家们要代替正义去消灭他。可是无论玩家用了多么强大的武器，拿了多么神奇的魔导器，升了多么高的等级，伯爵大人被打倒后再过100年就又肯定会复活，期间还说不定会有什么坏蛋妄图复活他，玩家拿他一点办法都没有。剧情中是这样解释的：只要人的心中有着阴暗面那伯爵就会复活，这基本上就意味着只要人类存在，他就会不断地复活下去，永远地为“《恶魔城》系列”提供鲜活的素材。

不过真正的吸血鬼可没有德拉古拉伯爵如此拉风，他们一般都还是保持着低调的作风和神秘的姿态。如果在万圣夜的游行中你有幸看到吸血鬼，那记得问问他一个人到底怎么样才能变成吸血鬼，因为各种各样的传言实在是太多了。





▲在《历代记》中，长相酷似织田信长的伯爵再次复活。

话梅杂志&3DM-SMV

狼人



■莫非阿鲁卡多既是狼人又是吸血鬼么？

提到了吸血鬼，那就不能不说说另一个神秘的种族——狼人。狼人，顾名思义就是化身成了狼的人类。在平时，他们和普通人区别不大，不过仔细看来，他们手掌心会长出毛，眉毛会在眉心聚合，还有就是犬齿异常的发达。一旦到了月圆之夜，他们就会发生变化，由人形变成了一匹双腿直立的巨狼，身材比一般人还要高大，而且浑身上下都被浓密的毛发所覆盖。这时候他们会变得疯狂而嗜血，不过夜晚过后就会恢复原状。

变成狼人的人一般都是受了邪恶魔法所害，身陷嗜血的诅咒之中，甚是可怜。在游戏中，狼人也一般都是作为普通敌兵或是中BOSS一类的角色出现，很难有大放光彩的时候。想想看也是，像人家吸血鬼，神秘帅气又能变身，使用点什么魔法也不在话下；反观狼人，五大三粗一身长毛毫无美形可言，谋生的手段也基本只有物理攻击，完全是一副出力不讨好的样子。这样的能力想要出头，可能也就是在格斗游戏中吧，像是PSP《恶魔战士编年史 混沌之塔》中的狼人战士“加仑”Jon Talbain就是个典型的例子。虽然在其他外形拉风的恶魔们面前加仑显得没什么个性，但是他敏捷的身形和强大的力量可不是拿来看的。如果被他一记月光斩击中，再美形的角色也要去掉半条命。

受到狼人诅咒的人，除非在强大法师的帮助下解除诅咒，否则一生都要在这残酷的诅咒中度过，只有在白天能够维持自己的心智，夜晚只能在血腥的杀戮中度过，悲剧性十足。这也是万圣夜中很难见到狼人的原因之一吧，另一个原因则是因为那一身毛料的服装太难缝制了（= =|||）





◀人形的加仑还是帅气十足的。



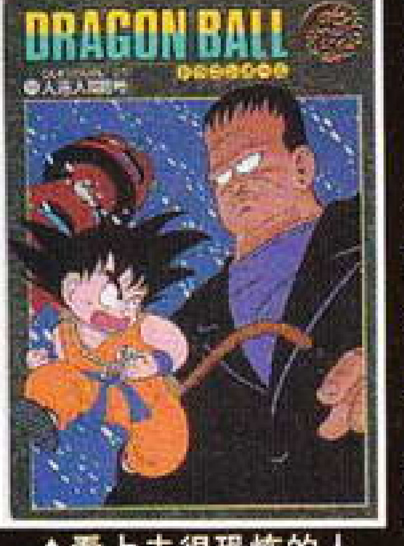
▲洛克人也有变成狼人的时候。

话梅杂志&3DM-SMV

科学怪人

科学怪人的形象，最早诞生于英国诗人雪莱的妻子玛丽·雪莱在1818年创作的世界第一部科幻小说《弗兰肯斯坦》中。一位科学家用尸体拼凑出了一个丑陋的怪物，并且利用雷电的力量赋予了它生命。后来，在动画和游戏中就出现了很多个子高大，穿着破烂而且相貌丑陋的角色，最鲜明的特点则是他们脸上被针缝过的伤疤、头上的螺丝钉和被雷之力驱动的身体了。





▲看上去很恐怖的人造人8号。

在《龙珠》里，小悟空挑战黑绸军时，黑绸军就搬了他们的秘密武器“人造人8号”来想要干掉小悟空，可是他们没想到的是，8号是个本性善良的人造人，根本不愿意去战斗。这个人造人8号一眼看去就是以科学怪人为原型的，不仅同是人造人，连平和的本性都是一模一样。不过在其他地方，科学怪人的待遇就没有这好了，像是“《恶魔城》系列”里，科学怪人经常作为BOSS登场，虽然登场时都甚为风光，但是结果都是被主角揍得体无完肤，和没造出来前的那堆材料没什么区别了。


▲喜欢滚来滚去的科学怪人。

很多玩家都将科学怪人叫做“弗兰肯斯坦”，不过这是种错误的叫法，弗兰肯斯坦其实是创造了科学怪人的那位科学家的名字。而科学怪人自己并没有名字，一直被称为“怪物”。但是他本身却不是什么坏人，只是因为外貌丑陋，他那颗善良的心得不到人们的理解。连游戏的制作者们都频频把他当作敌人来使用，实在是冤枉啊！



话梅杂志&3DM-SMV

无头骑士



■《断头谷》就是部描写无头骑士的电影。

中世纪的欧洲，在一道弥漫着浓厚雾气的山谷中，一阵马蹄声由远至近渐渐传来。眼看雾中有个骑着骏马的身影渐渐清晰，可是却觉得那个身影有什么地方不太对劲，等那位骑手从身边经过才发现，他宽阔坚实的胸甲上面根本没有头颅！再望向他的手中，一只手的武器上粘满血污，另一只手则赫然提着一个人头，难道那是敌人的首级？不，那头盔上装饰的花纹和胸甲上的完全一致……

传说中的无头骑士叫做“杜尔拉罕”，是爱尔兰传说中一位勇猛善战的骑士。在一次作战中由于寡不敌众而被敌人杀死，并且被割去了首级。由于对于胜利的执着，杜尔拉罕仍然骑着自己的战马出没于战场上，寻找着自己的头颅。若是看到谁与自己的长相相似，便斩下头颅带在身上。不过要不了多久他就发现这头颅并非自己生前的，然后就会再次动身搜寻。

游戏中的无头骑士一般都作为BOSS出现，强力的物理攻击能力和诅咒、火焰魔法是他们的能力。像是《黄金太阳》中的BOSS无头骑士打起来就很费工夫。再加上各个游戏的设定都不尽相同。在有的游戏中无头骑士的全身盔甲坚硬无比，普通攻击打起来完全没有效果，只能拿东躲西藏的头颅开刀；可是有时候却正好相反，在玩家面前飞来飞去，不断发出挑衅的嘲笑声的头颅怎么砍都没有反应，只有将其本体敲碎才是正途。



不过真正的无头骑士其实并没有这么难对付。他们一般并不会滥杀无辜，很多时候都只是为了守护先王的坟冢而存在。如果真的遇到，佩戴黄金饰品是个办法：虽然黄金不能对无头骑士造成什么伤害，但是他们却惧怕黄金的光芒。还有传言，在一个万圣节的夜晚，一位提着南瓜灯的青年遇到了无头骑士并被追赶，情急之下他把手中的南瓜头套到了无头骑士的脖子上，而无头骑士则似乎很满意地离开了。看来遇到类似危险情况时，将身边圆圆的，能当作脑袋的东西贡献出来，说不定就能化险为夷呢。

▲把自己的头扔出去攻击真是诡异的手段。

话梅杂志&3DM-SMV

幽灵

西方传说中的幽灵，大多都是一些含恨或是有心愿未了而死去的人化身而成，一般都没有什么固定的形体，用肉眼也是很难看到的。据说只有和这幽灵有关系的人才能看到，比如是谋害它的仇人、想要报答的恩人等。不过也有一些怨灵则会袭击活人，妄图吸取他们的活力、占据他们的身体从而复生。不过随着科学的发展，幽灵从过去恐怖吓人的角色转换成了讨人喜欢的小可爱。看，“《马里奥》系列”的小鬼布布正向你笑呢。

在“《口袋妖怪》系列”中，就有专门的ゴースト系妖怪。其中最具幽灵特质的，莫过于编号355号的“夜骷髅”了。戴着个骷髅面具的夜骷髅据说能使整个身体变得透明来接近它要捕获的猎物，甚至连墙壁都能穿得过。虽然按游戏的设定而言，夜骷髅是个很可怕的妖怪，但是飘忽不定的身形、红色的大眼睛和平时双手背在背后行走的习惯怎么看都很“卡哇伊”。像是老牌幽灵Caspe r就更不用说了，古灵精怪的它早已成为无数人喜欢的对象了。



而在万圣夜，幽灵可能是最容易实现的化妆吧。找块白色的桌布，剪出几个洞，再蒙在头上，就完成了幽灵的变装，实在是再简单不过了。在夜晚时分，灯光昏暗的地方效果还不错，尤其再学着幽灵一样从人面前飘过，那效果一定很好——不把人吓个半死，也会让人笑个半死。



▲走起路来像个老头的夜骷髅。

死神

在西方的神话传说中，有一位身穿斗篷，拿着镰刀的神，与其他掌管天向或是掌管智慧的神不同，它只负责管理人类的死。据说，被死神盯上的人，都会看到自己的死期，不过无论如何挣扎或是逃避，死神都准时出现，用手中的镰刀割去人们的灵魂。

说到游戏中，死神可谓是热门角色。几乎所有游戏中，它都会作为强力BOSS出现，给玩家带来不小的威胁。像在“《恶魔城》系列”里，作为伯爵的心腹，死神每每镇守在险要的计时塔中，用漫天飞舞的小镰刀“迎接”着玩家。而在PSP的《罪恶装备 审



话梅杂志&3DM-SMV



▲本图中为史上最易战胜的死神。

判》中，死神则化身成了Testament，紧紧守护在他的爱人身边。不过最风光应该要属“《小死神》系列”里的小死神了，从坏人一跃而变为了主角。虽然每次都是他淘气地打开魔盒放出了封印的恶魔，但是却总能在他老爸回家前把问题解决，这也算是给他以后成为正式死神而做的一些练习吧。游戏里小死神不仅可以用他的大镰刀来达成爽快的连技，还能用一些枪械，整个游戏都有点《鬼泣》的风范。

死神最大的特征可能就是它手中所持的镰刀吧，不过其他部位的特征则是众说纷纭。有人说，死神会拿着一个沙漏出现在人的面前，当沙子漏尽时便带走那人的灵魂。还有人说它会手持鲜花，被带走之人的肉体会与鲜花一起枯萎。关于它的长相说法也不一，有些人认为它就是一具骷髅，而有人则坚信死神的斗篷里是什么都看不到的，只是一片虚无。不过无论特征长相到底如何，要是看到类似装扮的不明物体，最好还是逃命为上吧。



▲在初代中Testament也作为BOSS出场过。



美杜莎



在神话界和ACG界，美杜莎都算是知名人士了。她是海神福耳库斯的女儿，三姐妹中最小的一个，也是当时最美丽的女人之一，她的皮肤细腻得吹弹可破，一头秀发如瀑布般直泻而下，而她最美丽的地方是她的眼睛，据说看到过的人无不为之倾倒。不过美杜莎这非凡的美貌引来了无数女孩的嫉妒，这其中就包括了象征智慧与战争的女神雅典娜。每次听到别人赞扬美杜莎相貌的言语时，雅典娜都会妒火中烧，终于，她用自己的神力夺去了美杜莎的美貌，原本细腻的皮肤变成了粗糙的鳞片，原本柔顺的秀发变成了一条条蠕动的毒蛇，更残忍的是，美杜莎那迷人的眼睛变成了一双魔眼，任何看到她眼睛的人都会变成石头。最后，美杜莎落得被宙斯之子珀尔修斯杀掉的下场。

凭着石化这个特殊的能力，美杜莎就在

话梅杂志&3DM-SMV

诸多游戏中频频亮相。众多RPG中，美杜莎都作为难缠的敌人出现，像是“《最终幻想》系列”里，一旦中了美杜莎的石化凝视后，原本命中率很低的“即死”等招术也会变成100%生效，如果没有迅速解除异常状态的话就很快会一命呜呼。不过在一些游戏中，美杜莎也会作为我方的角色出现，如PSP上《FATE／老虎斗技场》里的骑兵Rider，原身就是魔女美杜莎。平时用眼罩遮住眼睛的Rider在关键时刻也会发动她的魔眼攻击。不过不必担心，这位美杜莎可不像传说中的那么丑陋哦。



▲糟了，被美杜莎石化了！



◀如此漂亮可爱的美杜莎。

作为万圣夜的化妆对象，装扮成美杜莎估计是最难做到的了。不仅那一身的鳞片和头上的毒蛇做起来成本颇高，而且出于对他人安全的考虑，还要蒙上自己的眼睛。游行时万一没走好，撞进哪位珀尔修斯的怀里那可就惨咯。

米诺陶斯



米诺陶斯，又被称作牛头人或是牛头怪。和中国传说里负责押人魂魄的牛头马面不同，米诺陶斯是种非常强壮的怪物，可以说是怪力的象征。传说它是克里特岛上一座迷宫里的半人半牛怪物，有着人类的身体和牛的头与力量，手拿一把巨斧，每年都有童男童女被进贡到迷宫中供它享用。不过最终有位叫忒修斯的英雄利用线团破解了迷宫，并且杀掉了米诺陶斯。

不过米诺陶斯可不会这么轻易淡出人们的视线，各大游戏成了米诺陶斯活动的另一舞台。在“《最终幻想》系列”里，米诺陶斯兄弟就作为BOSS登场，在《最终幻想Ⅷ》里还成为了很搞笑的召唤兽。而在“《恶魔城》系列”里，米诺陶斯则和一位狼人一起被从冥界召唤来成了BOSS，这两位虽说一位是希腊神话中的怪兽，一位是北欧传说里的魔人，但是打起仗来配合默契，敏捷的狼人上窜下跳干扰玩家的行动，而米诺陶斯则瞅准机会猛挥下一斧，让人防不胜防。不过在BOSS普遍巨大化、个性化的今天，没什么特点的米诺陶斯和狼人一起沦落到了杂兵的地步。但是话又说回来，在《恶魔城　晓月的圆舞曲》里，从米诺陶斯身上打出的红魂“旋风大战斧”可是游戏中最强劲的攻击手段，在BOSS RUSH模式里甚至可以直接秒杀几个BOSS，可谓给米诺陶斯出尽了风头。不过也因为这个原因，恶魔城中的米诺陶斯日渐稀少，恐怕都是玩家拼命刷魂的结果吧。





◀看看谁的斧头大。

话梅杂志&3DM-SMV

南瓜头



最后，有请我们万圣节的标志——南瓜头隆重登场！作为这个盛大节日的代表形象，南瓜头早已深入人心，只要提到万圣节，那一定是少不了将南瓜掏成空心，再刻上恐怖人脸的南瓜灯。像是上面提到的骷髅杰克所在的万圣节镇，其标志就是一个又一个的南瓜头。甚至连南瓜的桔黄色都成了万圣节的标准配色。

说到南瓜头的来历，还有个流传许久的故事。话说在很久很久以前的爱尔兰，有个叫杰克的人非常小气，从来都不给别人任何帮助。神很生气，就决定他死后不让他升入天堂。而杰克又十分刻薄，经常诅咒取笑魔鬼，所以地狱的大门也对他紧闭。到了后来，无论什么人都不会理会他了。在杰克死后，他哪里都去不了，只能提着自己仅剩下的一个灯笼四处游荡。后来在万圣夜里，人们用各种手边的蔬菜雕出可怕的面孔，再提着做成的灯笼装扮成杰克，这样四处游荡的亡灵们就会因为厌恶杰克而不会来纠缠了。而这灯笼也用了杰克来命名，叫做Jack-o'-lantern，直译过来就是“杰克的灯笼”。在这些爱尔兰人移民到美国后，因为美国秋天盛产南瓜，所以就渐渐演化成了使用南瓜来做灯笼的民俗。



在游戏中也常能看到南瓜头的身影，就像去年发售的《新超级马里奥兄弟》里，南瓜头就作为敌兵把守着最后一个世界的入口。而且即使被马里奥踩到也不会立刻牺牲，反而会变得更加愤怒加速冲向马里奥。在古老的游戏《雪山兄弟》里，玩家要是长时间赖在一个关卡里不走，那南瓜头也会出现，一不小心就会挂在它的手上。



西方的各种鬼怪实在太多，短短一篇小文只能略提其中的一二。如果能让读者朋友们对这些西方的传说故事来上点兴趣，开阔开阔眼界，那就能让笔者满足了。提醒一下，记得在万圣夜的时候，要去自己的亲戚朋友家要糖吃哦。想知道为什么万圣夜时大家会跑来跑去要糖吃吗？其实是这样的，在过去万圣节的夜晚，一些宗教信徒会在乡间挨村挨户乞讨用面粉及葡萄干制成的“灵魂之饼”。据说捐赠糕饼的人家都会得到僧人的祈祷。人们为了得到这份祝福，就不会拒绝这些乞讨。久而久之，这个原本带有点迷信色彩的活动也变成了孩子们“没糖吃就捣乱！”的恶作剧了。最后，不管是扮鬼吓到了别人，还是被鬼吓到，都祝各位读者能有度过一个惊险刺激又有趣的万圣节。

话梅杂志&3DM-SMV

文 koflover 编 羽纹 美编 澄香

EA Sports每年一度的篮球大作《NBA LIVE》都在金秋时节问世，这时候正好也是NBA季前赛开赛的时间。一边看球一边游戏，这对球迷玩家来说是多么惬意的事情啊！如果你为姚明和火箭上赛季的失利而懊悔，那么在游戏中就可以先圆了火箭的冠军梦。当然了，作为一款专业的篮球和NBA模拟游戏，“《NBA LIVE》系列”还有一段路要走，不过对于爱好篮球的掌机玩家来说，《NBA LIVE》还是有资格常驻小P中的。



游戏菜单和模式介绍

PSP NBA LIVE 08
NBA LIVE 08

◆EA Sports◆SPG◆2007年10月1日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆无对应周边

《NBA LIVE 08》的封面代言人物是大名鼎鼎的“零号将军”——吉尔伯特·阿里纳斯，继阿伦·艾弗森后，阿里纳斯应该是NBA联盟中进攻和组织能力最强的后卫了。相比起前作《NBA LIVE 07》，本作在画面表现上没有多少变化，但人物动作更加细腻真实，过去一贯被人诟病的“滑冰动作”(指防守球员如滑冰般的贴身防守)基本不再存在。球员在进攻时的动作也更加丰富，越来越接近真实的篮球了。



快速比赛模式。直接选择好自己的球队和对方的球队进行比赛。就队伍数量方面来说算是比较厚道，除了NBA联盟的30支球队外，还有15支特殊球队可供选择，包括西部、东部全明星队；60～90年代全明星队；Adidas明星队以及8支国家队。除此之外还有两支新秀队：一年级和二年级队，不过不能在这个模式中使用。60～90年代全明星队依旧是隐



藏球队，一开始不能够使用。不过全明星队伍中，"飞人"乔丹、巴克利、斯托克顿、尤因这些球星因为版权问题，还是没有出现在90年代全明星队伍中，比较遗憾。此外Adidas明星队只不过是汇集一些代言Adidas的NBA球员或者球星，并没有新面孔出现，倘若能收录AND1或者哈林篮球队的话，那么这个"全明星队"似乎会更加名副其实。

国家队阵容方面也有一些问题，没有立陶宛、塞黑这样的世界老牌强队让人有些莫名其妙。至于中国队嘛，除了姚明外整体素质平平倒也是正常，但参加今年NBA选秀的易建联、孙悦等人的数值比"状元秀"奥登还要高，显然就有点不太合理了……



特殊游戏模式。在这里有更多丰富的游戏模式供玩家选择：

① ALL——STAR WEEKEND

全明星周末。和NBA的全明星周末活动类似，有新秀挑战赛、三分球大赛、扣篮大赛和全明星赛。不过全明星周末中的一些新活动项目，如技巧大赛、男女混合投篮、3对3斗牛等有趣的项目并没有被收录，令人感到遗憾。

② DYNASTY MODE

王朝模式。非常有趣的一个游戏模式，玩家要扮演球队的经理去经营球队，事无巨细地进行管理。在管理球队的几个赛季期间，不仅要考虑配置球员阵容，还要管理球队后勤人员的事宜，最终目标是实现球队连冠的霸业，成就一个王朝(Dynasty)。即使单独把它作为一个模拟经营游戏来玩的话也是很有意思的。

③ SEASON

赛季模式。王朝模式的简化版，仍旧可以交易球员，但不需要再考虑球员薪金、选秀、球员培养等琐事，主要目标就是打好每一场比赛，最终取得总冠军！

④ PLAY OFFS

季后赛模式。直接从季后赛开始进行游戏，玩家选择自己的队伍后一路过关斩将，直到取得总冠军。季后赛球队对阵阵容和上赛季一致，当然玩家也可以进行调整。

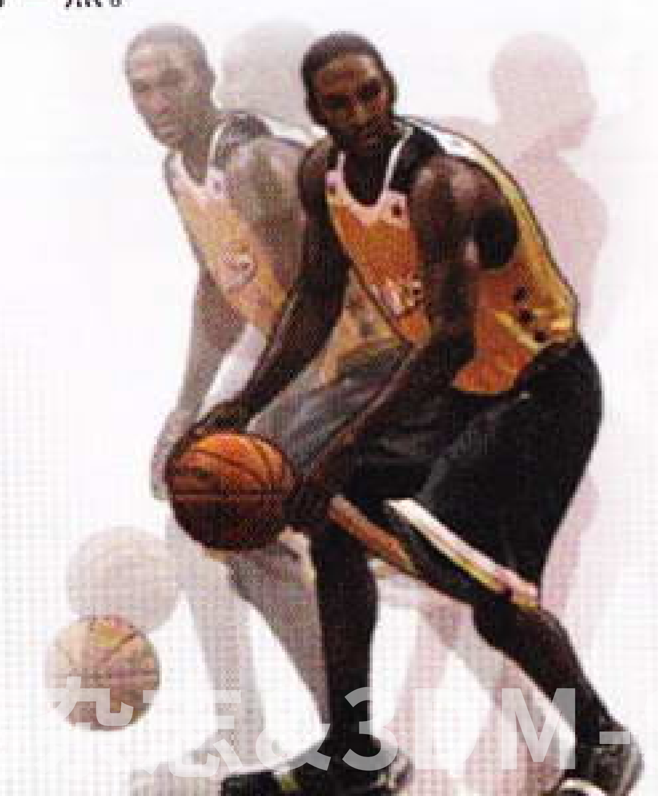




迷你游戏模式。在这里有两个游戏模式可供选择。"2 BALL"是双人投篮，除了考验玩家的投篮节奏外，灵活使用场地的设施和道具也是取胜的关键，是比较轻松有趣的一个小游戏。"HANDLES"玩法有点类似《劲舞团》，在限定的时间内正确输入游戏提示的方向指令即可。



多人游戏模式。在这个模式中可以进行联机游戏，其中"Ad Hoc Mode"是两台PSP之间互连，而"Infrastructure Mode"则是用来网络对战了。可供对战的游戏模式有一般的比赛和"2 BALL"，似乎少了一点。





王冠模式。其实就是收集模式。可不要小看这里面的收集任务，全部达成的话，估计不比《口袋妖怪》全PM捕捉轻松多少……王冠模式中分为5大类任务，每类任务中都有各种不同要求的任务需要完成，比如在一场比赛中抓到多少个篮板，率领球队取得若干连胜，或者是让某些指定球星在一场比赛中达到某些表现等等。根据任务标准的不同，任务分为青铜、白银、黄金和白金四个等级，等级越高那么得到的经验值也就越高。经验值并没有什么特殊意义，只是用来提升王冠的等级，也就是显示玩家的任务达成率。

不过王冠模式可没有这么简单，当完成一些特定任务时，可以开启特定挑战任务(Unique Challenges)。这个挑战任务和前面的Superstar Challenges类似，要求某某球星在比赛结束前达成指定的数据标准，不过本作加入了三分球大赛等小游戏在内的挑战任务，数量更加丰富。完成任务后可以得到某些球队的隐藏球衣甚至是隐藏的全明星队，不过要知道这些挑战任务也是隐藏的……相信只有核心FANS才能接受这种为了收集而收集的游戏模式。



▲顺利完成了一项挑战，奖励是太阳队88—89赛季的客场球衣。



在这里可以查看球员、球队数据、设定游戏难度和更改设置、收听游戏的原声音乐，以及编辑球队阵容等等，当然还包括记录或者删除游戏存档。



游戏说明模式，在这里可以查询游戏的系统变化、基本操作方式等等，还算是比较体贴，所以这次特快专递中，我们就可以跳过游戏基本操作部分，直接去分析游戏系统啦！





POS.	PLAYER	POS.	JUMP	DRIBBLE	STRGTH	INS.SCR
C	S.O'Neal	C	70	30	99	95
PF	C.Bosh	PF	80	60	50	85
SF	L.James	SF	92	85	81	87
SG	D.Wade	SG	89	90	60	87
PG	G.Arenas	PG	60	86	60	60
6	C.Billups	PG	65	86	65	55
7	C.Butler	SG	77	75	75	59
8	J.Johnson	SG	69	81	69	52

“《NBA LIVE》系列”的专业体现在对球员各项能力所进行的细致入微的设定，也许我们可以批评游戏中的能力设定不合理(本作的能力设定说实话是有点离谱)，但却没理由说它粗糙。从球员的能力数值中可以很清晰地了解他的特点，这不仅对游戏有所帮助，也能加深我们对NBA球员的认识和了解。此外，在王朝模式中，球员能力还会根据伤病、年龄、训练等情况发生改变(赛季模式中只会因伤病而暂时下降能力)，比如新秀经过细心培养和球龄的增长，在未来几年内能力会较初始数值有着很大幅度的提高；相对的，一些NBA老将的能力值也会随着岁月的流逝而出现不同程度的下滑。总之，这些伴随着球员的阿拉伯数字可是非常有讲究价值的。

球员各项数值的具体含义

POS

球员在球场上所处的默认位置，C就是中锋，PF是大前锋，SF小前锋、SG得分后卫、PG组织后卫，这些对篮球爱好者来说都不陌生。球员的默认位置并不是定死的，如果玩家熟悉球员的特点，完全可以根据自己的需要进行调整。

OVRL

总评能力，这个数值主要是用来比较球员之间的实力层

次，凯文·加内特、科比·布莱恩特、勒布朗·詹姆斯这三位联盟顶尖球星的总评有97，在游戏中也是最高的。但是总评能力只能作为参考，并不能具体反映出球员的情况。

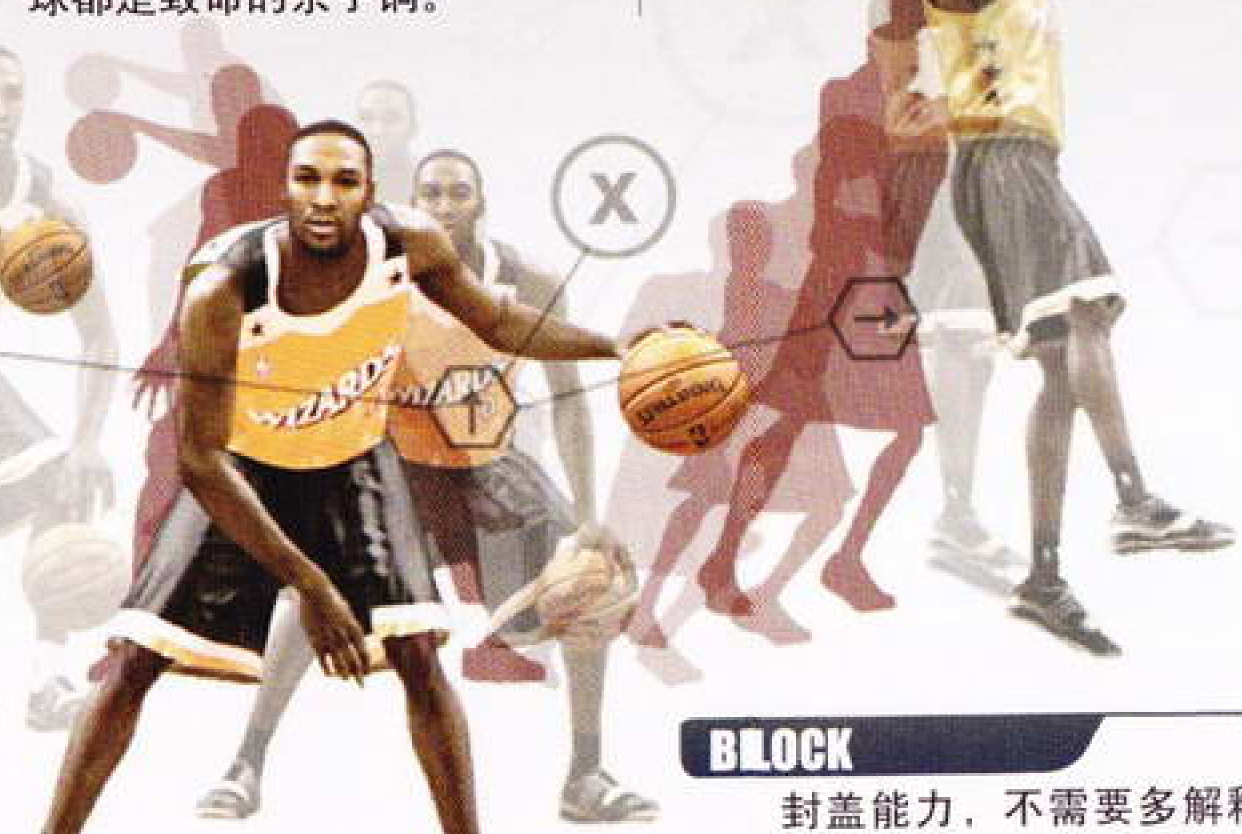
HEIGHT

身高，越高投篮时越不容易被封盖，同时封盖对手的能力也会有所加强；不过持球时容易被抢断，抢断对手的难度也会加大。联盟中的第一高度显然是姚明，足足有7尺6寸。

3PT

三分能力，数值越高，三分球的命中率就越高。高3PT的球员即使在面对对方防守队员时也有可能投中，但能力在50～60范围的球员，在无人防守时才能有比较稳定的命中率。能力最强的还是雷·阿伦，90；接下来是纳什，数值为87。实际上3PT在80以上就已经是一流射手了，他们的三分球都是致命的杀手锏。

来一去可就是4分的差距。由于抢断并不单单是后卫的任务，所以列出5个位置的抢断冠军：组织后卫——班克斯（太阳队，89）、得分后卫——拉里·休斯（骑士队，97）、小前锋——阿里萨（魔术队，83）、大前锋——卡迪诺（灰熊队，88）、中锋——华莱士（公牛队，80）。



WEIGHT

体重，数值越高进行1对1强打时成功率也会增高，但体重大倒没发现在游戏中有什么负面影响。最重的显然是“大鲨鱼”奥尼尔，足有325磅；亚军是姚明，体重也有310磅。

YRSPRO

职业生涯时间，这个仅仅是用来了解球员的球龄，游戏中并没有什么实际作用。即使在王朝模式中，这项数值也不会直接决定球员能力的升降。

FG

中投能力，数值越高，中投命中率也就越高，投篮的射程也会比较远，总体来说球员的外线得分能力高低主要取决于这项数值的高低。但如果总是有突破上篮或者扣篮的机会那就另当别论了。该项冠军是雷·阿伦和诺维斯基，为91，在游戏中用他们跳投得分也确实非常轻松。

FT

罚球能力，影响的是罚球时投篮区域的大小和光标移动的速度。FT越高，控制起来就越简单，不过这项数值意义不大，在All-Star及之下的难度中，玩家只要稍稍练习下就能保证很稳定的罚球命中率。

DUNK

扣篮能力，数值越高，在突破和篮下扣篮的几率也就越大。扣篮的命中率比投篮可要高很多，也很难被盖帽（但也有扣不中或者被封盖的情况），这项数值基本反映了球员在内线的得分能力。扣篮的前三名依次是斯塔德迈尔（98）、奥尼尔（97）、勒布朗·詹姆斯（96）。

STEAL

抢断能力。抢断在篮球比赛中意义非常重要，破坏对手一次进攻并争得一次进攻机会，一

BLOCK

封盖能力，不需要多解释的能力。不单单在NBA赛场，即使在游戏中，一次精彩的封盖也是让人兴奋不已的。盖帽王是爵士队的基里连科，数值高达98！怪不得上赛季季后赛姚明也在他面前吃了不少苦头。

O.REB

进攻篮板能力，比赛中一个进攻篮板就相当于一次进攻机会，非常重要的。O.REB第一竟然是雄鹿队的替补中锋加祖里奇，能力达到了90。

D.REB

防守篮板能力，防守篮板能力不强的话就有可能被对手抢到进攻篮板，后果当然是很严重的。D.REB第一是掘金队的埃文斯，能力为98。曾蝉联“篮板王”的加内特在06中能力高达99，现在退化到了94……

PASS

传球能力，传球能力强的球员在传球时不易被截断。PASS能力第一当然是如今联盟

第一控卫纳什，数值高达99；第二名是贾森·基德，如今还有91的能力。

O.AWARE

进攻能力，这项数据主要体现在遭遇防守时的进攻表现能力，如传球、得分、突破方面的表现。可以理解为O.AWARE能力越强，就越难于防守。进攻能力并列第一是奥尼尔和纳什，都有99；其次是科比，也有96。

D.AWARE

和进攻能力相对，数值越高，防守能力就越好，对方命中率会显著下降，失误也会增多。"防御力"最强的是本·华莱士(99)，其次是邓肯(96)。

SPEED

速度，影响到球员带球或者防守时的跑动速度，要想打快攻，球队里少不了速度高的球员。游戏中速度能力为99的球员有好几个，分别是雄鹿队的博伊金斯、太阳队的巴博萨、掘金队的艾弗森、火箭队的新秀布鲁克斯以及马刺队的帕克。

QUICK

这项能力和速度的区别是进攻防守动作的快慢，比如投篮、抢断等等，可以称作"敏捷"。由于QUICK出色的球员一般SPEED也不低，所以两者不容易在表面看出什么区别。QUICK为99的球员是博伊金斯、艾弗森、布鲁克斯和帕克，而巴博萨的QUICK只有95。

JUMP

弹跳能力，数值高的话在封盖、抢篮板和投篮时都有很强的优势，不过这个数值仅供参考，实际表现和球员身高、篮板、封盖等能力都有很大关系。网队的卡特弹跳能力最为出色，达到了98；其次是现效力于山猫队的杰森·理查德森，弹跳能力有97。两人都曾经是扣篮大赛的冠军。

DRIBBLE

控球能力，控球能力高的话就不容易被抢断，而且在遇到双人包夹时也不容易丢球。控球能力最高的是艾弗森(99)，其次是纳什(95)。

STRGTH

力量能力，数值越高，在身体对抗时就越有优势，造对手犯规"打三分"的可能性就越大。"力量之王"显然是奥尼尔(99)，其他球员和他相比是有一定差距的。

INS.SCR

身体素质，数值越高比赛中越不容易受伤。这个数值只能在比赛中查看，实际意义也不大，即使INS.SCR高的球员如果一味内线突破，还是有受伤的可能；因此避免无谓的身体对抗，才能保证整个赛季不受伤病困扰。



明星系统解说



▲角色使用明星动作时脚下会出现闪光。

明星系统是"《NBA LIVE》系列"的特色，部分明星球员的某些单项能力未必会有普通球员高，但最大的优势就是可以使用明星动作。明星动作在前作《NBA LIVE 07》中作用极其显著，基本上没可能防住，而且没有使用条件限制，这点是有悖于现实篮球的。本作中就这一点做出了大刀阔斧的调整，就目前还难以下结论去说这到底算不算进步，不过EA这种积极的态度是值得玩家赞赏的。

本作中的明星动作不再由玩家手动控制，只要明星球员满足相应的条件就会自动使用明星动作，同时脚下的图标会闪烁。不过明星动作明显没有前作那么霸道了，只是适当提高了下命中率而已，不可能无视对方的防守百发百中。明星动作的触发条件和球员风格特点有关，比如雷·阿伦就会常常在中远投时发动明星动作，而姚明、邓肯等内线球员则是在低位强打时会有很高的几率使用明星动作得分。不仅仅是进攻得分时，在抢断、封盖时也会出现明星动作的，虽然发动几率较低，但成功率就高的多。比如科比、艾弗森这样的抢断高手在使用抢断明星动作时，就会直接抄到球，而不是把球打掉或者犯规。

和系列前几作相同，明星球员还是根据自身特点分为不同类型属性，如内线得分型、飞人型、射手型等等，同一位明星球员可以具备多个属性。这些属性在本作中变成了隐藏属性，无法从游戏中观察到，不过在比赛中还是不难从他们的表现中判断出来的。本作中明星球员只有两种类型：明星和超级明星，明星球员的数量比较多，每个球队可能至少都有一两个，而超级明星球员相比之下就少多了。除了球员数值能力差别外，明星和超级明星之间的差别主要就是明星动作的发动几率，就球员实力本身而言影响并不是很大。

话梅杂志&3DM-SMV

北美最畅销的游戏系列登场 在掌机平台上演绎“荒岛求生”！

文 峰中幻想 编 软饼干 美编 少年血

PSP
模拟人生2 放逐
The Sims 2：Castaway
◆EA◆SLG◆2007年10月22日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

“《模拟人生》系列”作为EA的招牌游戏，每年都会推出一两款新作来慰劳忠实粉丝。继上次《模拟人生 宠物情缘》之后，本次的游戏主题变成了荒岛求生，与大多数荒岛求生的电影和游戏一样，玩家要在荒岛上接受大自然的挑战，克服生存的考验。从一无所有逐渐发展到应有尽有，想体验这样有趣的人生吗？有兴趣的话请一起来看一下吧。

了解人生

开始游戏前，玩家需要根据自己的爱好创造一名角色，本作为玩家提供的人物细节选项很丰富，包括脸型、肤色、发型、发色等。如果玩家选择的是男性角色的话，还会多出一个“大叔控”的专用装束——胡子。

人物编辑好后，便要从7种职业中选择自己喜欢的一项职业，不同职业其初始技能也会有所不同。维修工（Mechanic）开始便拥有机械技能；厨师（Chef）开始便拥有烹饪技能；医生（Doctor）开始便拥有治疗和逻辑技能；上班族（Executive）开始便拥有魅力技能；音乐家（Musician）开始便拥有创意技能；护林员（Ranger）开始便拥有体质技能 教师（Teacher）开始便拥有逻辑技能。在接下来的游戏中，每种职业都会慢慢显现出各自独有的生存能力。



决定了职业之后还要选择角色的星座，不同的星座决定着角色不同的性格。玩家自己创造的角色性格是想马虎（Sloppy）还是整洁（Neat）？是内向（Shy）还是外向（Outgoing）？是懒惰（Lazy）还是活跃（Active）？是严肃（Serious）还是嬉戏（Playful）？是郁闷（Grouchy）还是开心（Nice）？这些都由玩家自己的上帝之手来完成。另外游戏系统会分配给每名角色一共25点的性格点数，虽然已经是分配好了的，但玩家可以将这些点数重新分

话梅杂志&3DM-SMV

配，这样角色性格又会产生少许变化，通过调整后就能塑造出一位令自己称心如意的角色。

全部设置完毕并且取个好名字后便可以进入游戏世界。当然如果你觉得设置角色太麻烦的话，按下“Sandomize Sim”后系统会自动帮你设置，真乃体贴入微的设定。



操作简介

滑杆	角色移动
←/→	切换目标
↑/↓	选择选项
△	取消键
□	查看人物状态
○	快速进入道具栏
×	确定键
L+↑/↓	调整时间快慢
L+←/→	切换人物
START	游戏暂停进入菜单画面
SELECT	帮助提示
滑杆+R键	转换视角

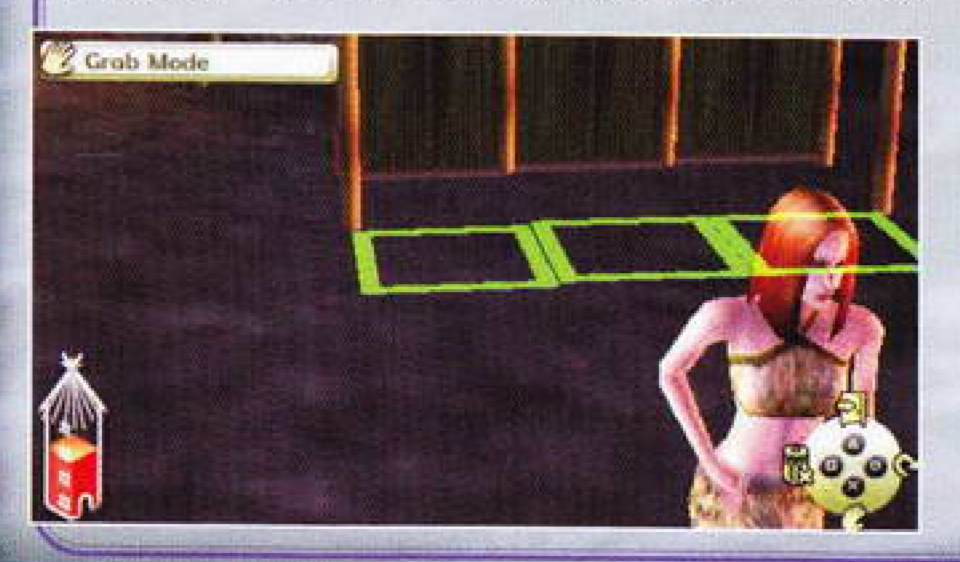
品味人生

在碧蓝的大海上，玩家正在享受着日光浴，突然一股海浪汹涌而来，轮船被严重破坏，自己随着波浪漂流到了一个热带荒岛上。醒来时发现身上所有装备早已被海水淹没，此时不得不面对人生的极限挑战。游戏开始后，首先按照系统的提示熟悉下操作，当进入游戏菜单时会看到很多选项，下面就来一一简单介绍下。

1 制作与主意(Plans & Ideas)

要想在恶劣的环境中生存下去，就必须自己动手，在荒岛中收集材料，然后制作出一些日常用具，慢慢使自己适应野外的生活。制作物品需要先找到材料，而且还要使用一些特定的制作工具和技能。如果材料不足时会有红色的英文提示，材料旁边显示的图标则是使用此物品后的好处。

制作方案(Object Plans)一共分为8种类型，包括火炉制作(Firepits & Stove Plans)、椅子制作(Seating Plans)、床铺制作(Bed Plans)、桌子制作(Table Plans)、照明制作(Light Plans)、室外制作(Outhouse & Shower Plans)、休闲制作(Leisure)和别致制作(Special Plans)。游戏初期能够制作的物品种类有限，不过随着故事的发展和收集的材料品种增多，制作方案也会慢慢增加。





制作衣服(Clothing Plans)是件比较繁琐的事，不过人靠衣装，制作一些漂亮的衣服穿在身上，人也会显得更有精神。衣服最初是用草和树叶制成，后面会逐渐发展到用布来制作衣服。制作衣服需要较多的材料，而且技能等级要求高。

制作工具(Tool Plans)是非常重要的，因为那些工具要经常使用到，比如用小刀割竹子、用矛刺海里的鱼、凉席放在地上可以供人睡觉等，可以说它们与玩家在野

话梅杂志&3DM-SMV

外生存有着紧密的联系，所以玩家应该首先把这类型的工具制作出来，以方便以后的生活。

制作房屋（Shelter Plans）可以让自己有个安居的地方，牢固的房屋可以抵御暴风雨的袭击。墙壁、大门、窗户等都是房屋构造中不可缺少的部分。玩家要从最基本的部分做起，在通过一番努力后雄伟的房屋便会呈现在玩家眼前。

手抓模式（Grab Mode）能够把制作出来的物品重新摆放位置，也可以把一些没用的物品处理掉，抓起物品可以随意旋转角度。当你把一切都整理好会有种舒服的感觉，记住可不要把物品乱扔乱放哦，毕竟这是属于自己的家，要时时爱护清洁。



4 道具库存（Inventory）

这里可以查阅玩家所收集的材料、工具、水果、蔬菜、海鲜等，只要在岛屿中找到的东西都能显示出来。另外岛屿的某个地方可能埋下了价值不菲的宝藏，玩家是否有点心动了呢？要想寻宝的话就必须先找到藏宝图，然后和同伴一起去探险寻找那失落的宝藏。有时在海边闲逛时，运气好的话会看见一些珍贵物品漂到岸上，比如刻有象形文字的木板等等，玩家可不要错过这些珍宝哦。



2 岛屿地图（Island Map）

游戏开始只能在海滩附近行走，不能进入其他区域，但随着游戏的发展，可以探索的场景也随之增加。在不同的区域所搜集的材料也是不一样的，因此玩家要尽可能地走遍整个岛屿，随时会有意外的收获哦。



3 游戏目标（Goals）

游戏目标由几本书构成，每本书都有各自不同的任务，玩家必须达成这些任务才能领悟出一些生存的基本技能。

5 个人信息（Personal Info）

技能表是由烹饪（Cooking）、逻辑（Logic）、机械（Mechanical）、创意（Creativity）、魅力（Charisma）和体质（Body）六部分组成，系统会根据玩家在游戏中的表现来提升技能点。这里还有人际关系的示意图，另外角色的星座和求职意向都可以在此处阅览。



话梅杂志&3DM-SMV

6 变更造型 (Fashion & Grooming)

如果之前已经制作出衣服的话，便可以在这里进行更换，而且发型也可以在这进行变换。如果玩家看腻了同一个造型的话，不妨来这里换上一套新衣服，绝对会让人有耳目一新的感觉。

创造人生



在野外生活会面临着各种严峻的挑战，如何在这恶劣的环境中生存下去，是每个玩家所要考虑的问题。然而每个人的思路都不一样，因此玩家可以根据自己的思维创造出一个极具个性化的生活模式。在神秘的岛屿上，为了生存首先要做的就是建造一个能够躲避危险的场所和寻找到充足食物来解决自身的温饱。玩家可以在海边等场所发现一些遗留的书籍，上面都记载着如何在艰难条件下生存的方法。岛屿和现实中一样，拥有白天黑夜，甚至连自然天气状态和一年四季的轮换都会出现在游戏中。

游戏画面的左边有一排图标，从上到下分是膀胱数值、交涉数值、洁净数值、饥饿数值、休闲数值、疲劳数值、舒适数值和居室数值。膀胱数值降低的话就要去洗手间解手；交涉数值降低的话就要多与动物或者同伴沟通；洁净数值降低的话就要去洗澡；饥饿数值降低的话就要吃东西填饱肚子；休闲数值降低的话就要多唱唱歌或者做做其他活动舒缓下；疲劳数值降低的话就要回到床上休息了；舒适数值降低的话就要睡觉好好休息下；居室数值降低的话就要多收拾下家里的垃圾等等。各个数值如果太过低的话，都会导致游戏GAME OVER，因此要时刻注意数值的变化，若减少到变成红色时就要进行回复了。



幸福人生

游戏给予了玩家极大的空间来自由发挥，人生道路该如何选择，是想让人物舒适地生活在岛屿上呢？还是寻找方法逃离这荒无人烟的岛屿？选择权落在了玩家手里。人生就是一场戏，游戏中的各种角色其实就是现实社会中角色们的绝好体现。爱恨情仇、悲欢离合，这些人生百态都会在游戏中上演。不知本作能否给你的人生道路带来些微妙的启发呢？在玩腻了长篇大论的RPG游戏时，不妨都来试试这款极具创意的作品。



话梅杂志&3DM-SMV

PSP 古惑狼 泰坦

Crash of the Titans

◆Sierra◆ACT◆2007年10月11日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆无对应周边

夸张搞笑，幽默诙谐，古惑狼的新一次历险，在PSP平台上再次展开！这次的故事中，邪恶的Cotex博士与怪面具Uka Uka联合起来绑架了古惑狼Crash的妹妹，并且扬言要夺取这世界上所有的Mojo能量并征服世界。我们的古惑狼怎么能让他的阴谋得逞？下面就让我们和古惑狼一起去拯救世界吧！

文 Nebel 编 软饼干 美编 澄香

CRASH OF THE TITANS

操作方法

滑杆	行走
□	轻攻击
△	重攻击
×	跳跃
○	调查、捕获
R	防御

高级技巧

二段跳	在跳跃上升中按×键，用来到达较高的地方
旋转滑翔	在空中时连按□键，用来到达较远的地方
后空翻	滑杆迅速前后或左右推并按×键
连续攻击	连续按□键，速度很快
连续攻击・改	依次按□键、□键、△键
蓄力攻击	按住△键不放，蓄满后会自动施放
强蓄力攻击	蓄力攻击蓄满施放时再按△键
翻滚	在防御中推滑杆，可用来回避
旋转攻击	滑杆转一圈并按□键
旋转踢	滑杆转一圈并按△键
旋风攻击	旋转攻击中连续按□键，可控制移动方向
滑行	按R键+×键发动，滑行途中按□键可攻击，按×键可以跳跃，按△键中断滑行。



▲过关后，可以通过获得的图腾来检查关卡的完成情况。

关于捕获

在游戏中，有一些被邪恶光线照射过的动物发生了变异，不但身体变得巨大无比，性情也残暴了起来，这些变异生物被称为“泰坦”。这些泰坦受到攻击时，它们头上的晕槽就会增加，如果玩家集中攻击某个泰坦将其晕槽集满时，它就会进入眩晕状态，并且头上出现按键的提示。这时如果玩家继续攻击或不理会的话它就会死亡，而玩家如果按下○键的话就能跳到它头上捕获它，然后就可以驾驭着被捕获的泰坦横冲直闯了，操作和普通情况下基本一样，惟一的不同是泰坦们没有跳跃能力，按×键的话会发动消耗MP的必杀技。在被捕获的泰坦HP耗尽或是玩家按下○键时，被捕获的泰坦就会死掉，玩家可以再捕获新的泰坦。

话梅杂志&3DM-SMW

打击！跳跃！滑行！捕获！

以往的"《古惑狼》系列"比较注重探索的成分，和敌人的战斗大多一笔带过。《古惑狼 泰坦》加强了战斗的戏份，虽然削弱了以往近乎无敌的旋风攻击，但是古惑狼的招术丰富了不少，不但能够连续打击敌人，也能在敌人防御时用破防攻击来造成更大的伤害。游戏中有不少大量敌人一拥而上的关卡，打起来酣畅淋漓快感十足。战斗的加强并不意味着动作成分的削弱，游戏里无数的悬崖峭壁、深壑阔沟都是动作高手施展拳脚的大好舞台。尤其是有些关卡中需要玩家一气呵成地越过数个漂浮在空中的平台，让人感觉非常刺激。游戏中的滑行关卡也独具特色，行云流水般地从敌人、陷阱间穿过，速度感和爽快感都很到位。当然，不得不提的还有独特的捕获系统，游戏中有着几十种敌人可以捕获后化为己用，这让游戏的趣味性也得到了大大的提升。



Episode 1 挑战内容

获得5000Mojo

作为教学作用的一关。玩家可以练习一下一般的移动和跳跃，还可以攻击路边的小草试试手感。在草被打碎后会掉下一些白色的Mojo，获得的数量累积到一定数量就能获得新的招式，也能提升能力。在一些石头前，玩家可以按○键得到一些游戏的提示。每个关卡中都有一股蓝色的迷雾，在雾中按○键可以进入这一关的小挑战。每个关卡的内容都不相同，挑战成功的话能获得奖励。

Episode 2 挑战内容

击落所有飞碟

消灭敌人或是打碎箱子时偶尔能得到一种金色的面具，在短时间内可以一击将敌人踢晕方便捕获。在捕获了一种会远程攻击的狼后，按R键可以向远处瞄准，一些路段需要将远处的靶子打掉才能通过。同样的方法也可以在远处狙击敌人。

Episode 3 挑战内容

捕获大象，并全灭敌人

关卡流程中会遇到一种很大的水晶球，在捕获了敌人的状态下按○键可以将捕获的敌人和水晶球一起破坏。在遇到大水晶球之后的路段都是需要跳跃或是攀爬才能通过的，是不能将捕获的敌人带过去的，所以不必太在意。在关卡中有一处被石头堵住的地方，需要捕获附近的大象一样的敌人才能将其破坏。

Episode 4 挑战内容

收集全部金色面具

开始时有一道深谷需要抓住绳子用力荡过去，这时只要晃动滑杆就可以了。在途中会遇到长长的通道时会进入滑行状态，在本关之后就可以随时进行滑行了，对于一些冗长的关卡还是很有帮助的。关卡最后的BOSS很难对付，直接攻击没有作用，需要先捕获较小的尖刺怪，再用尖刺怪去捕获大象，最后用大象去攻击BOSS并捕获之，再使用BOSS将周围的高台全部破坏即可。

Episode 5 挑战内容

摧毁所有炸弹

本关从头到尾都是处于滑行状态，路上的羽毛是用来加速的，如果速度不够可能会有一些较宽的深渊跳不过去。注意路上有些炸弹不要碰到，否则会伤很多血。在中途可以遇到一种会滚动的敌人，捕获后也可以用来滑行，而且它是不怕路上的炸弹的。



话梅杂志&SUM-SMY

Episode 6 挑战内容

全灭敌人

刚开始时的大乱斗比较有难度，敌人一拥而上很难对付，建议集中一个敌人猛攻，捕获一个之后其他的就好对付的多了。途中仍然可以以捕获敌人作为开路的主要手段。注意一些较大的物体必须使用捕获的敌人才能破坏。

Episode 8 挑战内容

全灭敌人

一种貌似臭鼬的敌人全新登场，也可以远程攻击。在对付体型很大的敌人时，普通攻击是没有作用的，必须捕获敌人之后攻击才行。在敌人防御时，可以使用△键的蓄力攻击将其破防后再攻击。

Episode 9 挑战内容

捕获敌人并引爆爆炸物

开始之后又进入了滑行的路段。在滑行中消灭敌人或是破坏箱子等物体而出现的Mojo会自动获得，不需要亲自去吃。滑行结束后会有一场车轮战，活用捕获后敌人的攻击是制胜的关键。后期捕获恶臭怪之后就不用怕地上绿色的毒液了。

Episode 10 挑战内容

全灭敌人

在沙滩上前进时需要小心上空落下的炸弹，进入工厂后再次出现大量敌人。最好能拿到金色面具，迅速捕获房间里的那只大猩猩，有了它的帮助其他敌人都很容易对付了。这里的敌人会不断地涌现，可以考虑反复刷怪来赚取Mojo。

Episode 12 挑战内容

获得10000Mojo

由于本关的地形很开阔，所以远程攻击是个让流程变简单的方法。注意在那些很多敌人平台上时，如果不将敌人全部清理掉的话，下一个平台是不会降下的。被打晕的敌人可以不必理会，几秒后它们就会自动死掉。

Episode 7 挑战内容

获得5000Mojo

在捕获了岩浆怪后就不用惧怕关卡中的岩浆了。途中被大蜘蛛堵住的地方需要打碎两边的能量球才能通过，最好捕获岩浆怪来完成这个任务。最后的路段中漂浮的平台会掉落，所以务必尽快通过，不要在上面停留。

Episode 11 挑战内容

捕获大象，破坏大门。

本关加入了冰的地形，让游戏本身就不甚良好的手感变得更加糟糕。在攀爬铁网的时候要时刻注意喷火机关的动向。整个关卡里杂兵都很多，在消灭或捕获一定数量的敌人后，玩家可以获得该敌人的服装，穿上后可以对这种敌人一击必杀。



Episode 13 挑战内容

收集全部金色面具

又是一个需要对付大量敌人的关卡。玩家可以通过滑行来提高自己的移动速度，把敌人分散开逐个击破。如果被包围的话及时使用旋转踢将周围的敌人踢飞来解围，或是用旋风攻击突围。敌人的攻击会波及到其他敌人，这一点也可以利用。

Episode 14 挑战内容

捕获猩猩怪 全灭敌人

随着游戏的深入，关卡的难度也越来越高。不但杂兵开始难缠，更有一种蝙蝠状的敌人速度很快非常烦人，不过将其捕获后自己用起来还不错，蓄力攻击强劲。在毒液池上需要扒住旁边石头的边缘才能过去，小心不要掉下去了。

话梅杂志&3DMGSMX

Episode 15 挑战内容

捕获猩猩怪全灭敌人



滑行关卡再开，需要注意的依然是路途中的炸弹。途中一些地方需要较长的跳跃才能跳过去，注意提前加速。由于游戏中没有影子，场景的距离感也不是很好，所以跳跃的距离与落点很难把握，在尝试的时候需要有耐心才行。

Episode 16 挑战内容

捕获猩猩怪全灭敌人

继续滑行的旅途，在普通滑行时无法撞开的东西需要捕获敌人后撞开。在捕获敌人后按○键可以跳下来，在被包围的时候也是种逃命的方法。尤其是骑着移动缓慢的重型敌人时，更是需要频繁跳上跳下来避免被围攻致死。

Episode 17 挑战内容

摧毁所有炸弹

本关又新添了一种敌人——电蜥蜴，可以释放雷电攻击，捕获后的远程攻击还是很好用的。关尾的BOSS战难度不高，躲得远远的用远程攻击慢慢将其打晕，捕获后用BOSS去破坏周围的能量球，三个球都破坏即可过关，不过大量敌人的干扰还是要注意的。

Episode 18 挑战内容

收集全部金色面具



只要顺着路走就可以完成的一关，几乎没有难度，可以算是最终战前的休息吧。这一关的敌人比较耐打，可以练习一下使用旋风攻击来达成很高的连击数。不过要注意，使用旋风攻击时并没有无敌时间，而且在结束的时候会短暂眩晕(获得一定量Mojo后会升级为无眩晕旋风攻击)。

Episode 20 挑战内容

全灭敌人

开篇的战斗需要将敌人全部消灭才能继续前进。由于自身攻击力太低，所以还是捕获敌人来战斗比较好，而且更安全一些，注意被捕获的敌人HP低下时就要及时更换。最终BOSS的攻击手段有三种：追踪激光攻击可以用R键防御挡下，飞轮攻击和近身的攻击的距离都不是很远，靠移动就能躲开。打BOSS的思路依然是先捕获周围的敌人，再伺机攻击BOSS。如果运气好在这里打出了金色面具更是能够冲上前去瞬间把BOSS打晕。捕获了BOSS之后将周围的齿轮击破就通关了。



Episode 19 挑战内容

摧毁所有炸弹

刚开始的战斗使用电蜥蜴的远程攻击慢慢打难度不大，因为远程攻击会在一定范围内自动瞄准。之后的滑行路段中炸弹和火焰非常多，要及时回避或跳开。滑行结束时有一个很宽的深渊，如果不调整好速度和方向就抓不到上面的藤条。最后关头大量敌人出现，在平台边缘来回跳跃可以诱使它们自行跑到平台外面，就可以轻松解决了。

由于无法调整视角，再加上人物比例小，地形不清晰，游戏的难度显得有点高。不过这款游戏动作非常丰富，关卡的设计也很有趣味性，音乐也一如既往充满了爽快的感觉，再加上新颖的捕获系统让游戏的趣味性大增，《古惑狼泰坦》是一款值得动作游戏“粉丝”一玩的游戏。

话偷杂志&3DM-SMW

文 宇轩 美编 咕噜



MySims

《我的模拟人生》与EA之前的“《模拟人生》系列”完全不同，不但采用了Q版风格，还抛弃了原先那些繁杂的属性设定。游戏的玩法有些类似于《动物之森》，不过在许多地方设计得比《动物之森》更加严谨，自由度也相当的高，是一款轻松休闲型的佳作。

NDS 我的模拟人生 My Sims

◆EA◆SLG◆2007年9月18日◆美版
◆1～2人◆256Mb◆29.99美元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



创建人物

游戏开始前可以自由创建一名角色，男性和女性在流程上完全没有任何区别，只是衣服的款式不一样而已。接下来我们还可以对人物的发色、脸型、以及初始服装进行设定。不过这些设定都可以在游戏开始后在家中自由更改。

小镇日记



2007年9月29日 早

今天是我第一天来到这个陌生的小镇，我忘记了我之前的事，只希望来到这个小镇之后，我能够抛开过去的一切，过上新的生活。等我下了船之后，我才发现我错了，这里并不像广告中所说的那样，是一个生机勃勃的旅游胜地，反而是一片萧条。稀稀落落的杂草树木让我一路上的期待瞬间化为空气。岸上只有一个戴着虎头小帽的男孩。“请问，怎样才能去镇长家？”我还没来得及问出口，他却突然跑走了。



一路追到镇中心，这里的房子虽然很多但基本都是空的，非常奇怪。我一路跟踪到镇长家，镇长是一位年长的女性。“对不起，我现在很忙，我的孙子Tim不知道跑哪去了，我想可能是去壁球场打壁球了。”等我来到壁球场才发现，原来Tim就是刚才那个戴虎头帽子的小男孩。和他闲聊几句之后，我们马上就熟识了。

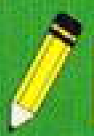
社交系统



游戏中每当遇到新的居民或游客之后就会触发社交模式，这时候下屏会随机出现几个动作供玩家选择，有鼓励、倾听、大笑等等选项，需要根据当前人物的心情来进行选择。在下屏上方会有一个心情槽，只要动作做得正确该槽就会增加，如果做得不好就会减少。下屏底部的时间槽会一直减少，当时间到了之后依然没有成功地让心情槽涨满的话社交即告失败。

2007年9月29日 中午

回到镇长家，这时候她才发现我不是镇上的居民，看来镇上的人平时缺乏交流啊。正好镇东有一幢房子空着，镇长让我先等一等，她去帮我收拾房子。出了镇长家，暂时也没有什么事情做，于是决定去镇上走走。有一家裁缝店没关门，正好也需要买两件新衣服穿一下。没想到店主竟然比我还消沉，鼓励他几句之后终于开朗多了。在镇上方的房子里，我还遇见了小镇上惟一一个警察Ewan，他看起来也很生气。有没搞错，我难道是来这里做社工的么？鼻子一酸，眼泪就掉下来了，没想到Ewan看到我的眼泪，立刻心就软了，相信我们以后会成为好朋友。





2007年9月29日 傍晚

傍晚，我又回到了镇长家，看起来房子的事情已经搞定了。这时突然冲进来一个名叫Ashley的红发女子，原来她想在镇上开一家花店，不过看起来她对镇上的环境很不满意。受到镇长的委托，我找到了跑出去的Ashley，她给了我一些花，让我把镇上的花坛都种上鲜花。全部搞定之后，镇长终于给了我家的钥匙，我的新家就在小镇的东边。

种植



家门口与镇上的花坛都能够种花，只要走近花坛，人物的头上就会出现一个绿色的光标，此时点击花坛或按A都会出现Plant选项，调出道具栏，选择你喜欢的花朵就可以了。如果花坛本身已经种了花，那就需要使用Remove选项将花朵移除才可以重新种植。



2007年9月30日

折腾了昨天一天，家里的东西都还没有收拾就睡了。收拾了一早上屋子，直到太阳高照才决定出去走一走。

房间布置

自己的小屋可以按照喜好摆设各种东西，包括设置墙纸和地板。在家中点击下屏右上角的书桌标记后就能进入布置模式，非常方便。

来到小镇上，我遇见了一个陌生的面孔，原来是前来旅游的游客，三言两语哄得他开心之后，他还送给了我一些钱作为小费，今天的午饭有着落了。自己原本身无分文，看来只能靠打点零工挣钱。



小游戏

本作中有许多小游戏，通过玩小游戏可以赚到不少的零花钱。这里介绍两个初始小游戏的玩法。

做花环

游戏地点： Ashley的花店

游戏玩法： 使用触控笔将下屏的花瓣卡片放到对应颜色的图标上，点击底部的紫色按钮是重新洗牌，花环一共有三组。完成这个游戏之后可以得到作为礼物的花环。



壁球

游戏地点： Town与Highlands的壁球场

游戏玩法： 按A发球之后根据节奏将壁球弹回去，可以使用十字键进行移动。当分数累计到一定程度之后会有绵羊出来干扰，球打在它们身上会改变轨迹。





2007年10月1日

今天是小镇升为2星的大日子，镇长告诉我，小镇上的公共汽车终于开通了，这下终于不用走路了。新开蛋糕店里的蛋糕味道不错，另外我还钓起了一条3米长的大马哈鱼，把垂钓老爷爷激动得说不出话来了。总之，我已经习惯了镇上的生活，今后，将会有更加精彩的人生在等待着我吧。



话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月　美编 咕噜

DS西村京太郎サスペンス
新探偵シリーズ
京都·熱海·絶海の孤島 殺意の罠

本作是一款风格正统的侦探推理游戏，之前的试玩版就给人留下了不错的印象，实际拿到游戏后果然没有失望。游戏主要分长篇和短篇两个模式，长篇偏向于剧情叙述，而短篇则是更为精悍的纯推理题，不管哪个模式都有相当的可玩性。

NDS DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱

DS西村京太郎サスペンス　新探偵シリーズ 京都·熱海·絶海の孤島 殺意のワナ

◆Tecmo◆AVG◆2007年10月11日◆日版
◆1人◆512Mb◆3800日元◆无对应周边

何谓西村京太郎？

西村京太郎是日本有名的推理小说家，1930年出生于东京，本名矢岛喜八郎。尽管在国内的名气不算大，但他其实是和赤川次郎、内田康夫齐名的人气作家，以"《十津川警部》系列"的推理小说而闻名，其后又凭借作品《天使的伤痕》获得了第11次江户川乱步奖。

Tecmo公司邀请到西村为本作撰写剧本，品质相当有保证。玩过游戏后，相信有玩家会对这个看上去白白胖胖的白发老头的其他作品产生兴趣。

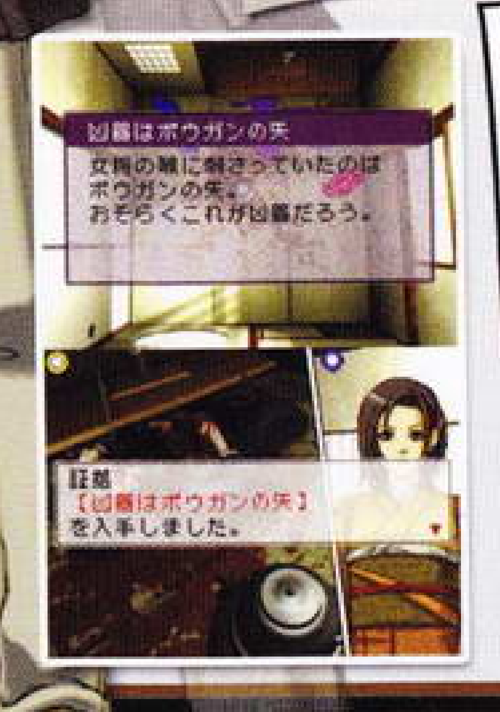


游戏概要

系统方面最值得称道的就是同时对应触摸屏和按键的两种操作方式，非常方便，特别是像站在电车里时这种不得不用单手操作的情况下。

和标题契合，本作的中心是"杀意的陷阱"，三起杀人事件分别发生在京都、热海和孤岛三地，要通关一次花不到10个小时，算是脍炙人口的小品级佳作。在主要角色的设定上，本作依然没有跳出推理作品的传统框框——1名主角+1名助手。主角一新拥有不错的推理头脑，但在故事开始只是个门外汉，对于侦探工作的细节并不了解。助手明日香则是前名侦探新贤新的得力搭档，美女御姐，对调查和推理工作都轻车熟路，更像是一新的大姐姐（虽然年龄是一新要大上七岁）。

游戏流程方面，首先是开篇的叙述性剧情，玩家可以像读小说一样地大致了解一下故事的舞台、时间、人物等等，当剧情进展到一定阶段，就会有杀人事件发生，下面就进入调查阶段了。



故事

主人公新一新的父亲新贤新是一位从警界退下的著名侦探，为了继承父亲的遗志并弄清父亲之死背后的真相，放浪海外的一新再次回到自己的祖国日本。为了获得父亲昔日的助手——京明日香的帮助，一新从东京来到京都，于一家旅馆中找到了在此工作的明日香。不管一新如何劝说，明日香都没有跟他回事务所的打算。就在此时，旅馆中突然发生了杀人事件：旅馆的老板娘被人用弩箭贯穿咽喉死于茶室中。不甘心的明日香也终于决心协助一新，一同寻找那决不能饶恕的真凶。

话梅杂志&3DM-SMV

调查

调查会在各个地点进行，在进入特定地点后，NDS的上屏会显示该地点的一览图，该地点中有调查价值的区域都会用不同颜色的圆环标记出来，同时下屏会对这些特定区域放大，只要玩家点击下屏就可以仔细调查了，把你觉得可疑的地方都点击一番吧。如果该场景的调查工作都做完了，一新会给予“该场景已经没有调查价值，去别的地方看看吧”的提示，玩家不必担心无谓浪费时间。

命案现场



命案现场的调查是最为重要的一个部分，玩家可以对尸体的各个部位以及遗落在现场的物品调查。新一新有专门的侦探放大镜，如果第一步的直接调查无法获得重要证据，还可以用放大镜进一步仔细观察。

场景移动



这也是本作制作得相当体贴的地方，即系统会把重要证据所在地直接在地名前用感叹号标记出来，见图。

上图中，以红色标记的“食堂”是当前角色所在地，下屏的“フロント”前有红色感叹号，表示现在去这里会调查到有用情报。玩家取得所有有用情报后，这个感叹号就会消失，同时下一个要去的地方前会再次出现感叹号，玩家不需要走任何弯路就能一路到底了。

询问

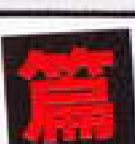
调查过程中点击角色可对其展开询问。询问过程很简单，只要玩家依次把几个选项选择一遍，就能获得该角色所掌握的所有情报，其中有用的证言会收录为证物，以后推理时有用。

推理



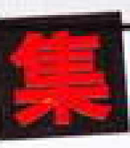
证据收集完全后进入推理阶段，破获案件在此一举。推理过程分为“提问、出示证据、阐述观点、得出结论”四步，首先是系统对玩家提出问题，比如“可疑的人物是谁”、“如何证明某某人是清白的”等等。接着，玩家要出示相关证据，不管出示的证据是否正确，都不会导致GAME OVER，选错了重选就是。（从这个意义上来看游戏比较缺乏挑战性。）如果选对了，会出现一新的特写画面，接着一新会通过该证据解释问题的原因，最后得出决定性证据。











比起主线，游戏的“West Village”（WV）模式更有推理的感觉。毕竟主线的推理哪怕你完全看不懂日文，只要把选项全部选择一遍也肯定能碰对，但在WV模式下这招是行不通的，除非你能从16页的日文里一句一句地乱点，或者能用计算器碰对4位数的密码——反正我没那闲心。

案例：两人和两匹的暗号

哈哈哈，我的名字叫布里基特，我最讨厌愚蠢的人了。对于这种人，我会大发慈悲地赐给他一枚炸弹——“嘣！”哈哈，拜拜喽。

这次，我也要送给你一枚炸弹，要解除这个炸弹，你必须输入四位数的密码，作为提示，我将告诉你四种动物以及四句话的提示，这四种动物分别是“皇帝、女王蚁、黑猫和仆从”，而关键提示则是“皇帝加上仆从等于黑猫，皇帝加上黑猫等于女王蚁。愚者仰望天空，智者俯瞰大地。”

解析：要推理这道题，切忌想得过分复杂。假如你精通塔罗牌，并看到“愚者”和“皇帝”这个两个字眼打算以塔罗的数字带入，那你就上当了。这里的愚者并非表示塔罗的0号，而只是单单代表“愚蠢的人”。笨人看天，聪明人看地，就是这个意思了。那么前面四种动物跟地有关的无非就是脚了，只要数出他们脚的个数就是四位密码，所以最后的密码应该是“2642”。（谁说“2842”的？8条腿那是蜘蛛好不好！）

话梅杂志&3DM-SMV

文 自由 编 软饼干 美编 少年血

SWAT TARGET LIBERTY

掌机平台大举反恐旗帜，战术模拟名作登陆PSP

PC平台名作"《霹雳小组》系列"相信大多数电脑玩家都比较熟悉，该系列拥有着辉煌的历史。当年"《彩虹六号》系列"正大放光彩的时候，"《霹雳小组》系列"横空出世，该系列代表着第一人称射击游戏的另一大分支的诞生。当时的《霹雳小组3》凭借其新颖的小队战术模拟理念，受到了无数玩家的喜爱。时至今日，当"《彩虹六号》系列"的最新作《彩虹六号：维加斯》跃进玩家视线的同时，"《霹雳小组》系列"终于也坐不住了，其系列最新作复苏的第一站选择了PSP平台。由于"《霹雳小组》系列"极少涉及家用机领域，所以这次选择掌机平台就更耐人寻味了。不管怎么说，"《霹雳小组》系列"的最新系列作品《反恐特警组 自由标靶》还是受到了玩家们的关注。

PSP 反恐特警组 自由标靶
SWAT:Target Liberty
◆Sierra◆ACT◆2007年10月16日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆无对应周边

S.W.A.T

S.W.A.T全称为"Special Weapons And Tactics"（即特殊武器与战术小组）。1969年美国为彻底解决国内棘手的反恐问题而正式组建了该部队。美国第一支SWAT部队诞生于洛杉矶市警察局（L.A.P.D）。S.W.A.T并不执行类似案件侦破和嫌疑犯调查等常规任务，而是当其他部门的警察单位在遭遇上或怀疑有重武装的罪犯时，才会请求S.W.A.T的援助。当S.W.A.T完成压制任务后便会全身而退，以便警探和调查人员进行其他的工作。根据记录显示，S.W.A.T压倒性的火力，持续的训练使他们成为一支非常优秀的队伍，在他们成立以来的近30个年头里已经执行了超过1000次的任务，这使得S.W.A.T（L.A.P.D）成为世界上最受瞻目的特殊武器与战术小组。最为重要的是，他们在任务中从未损失过一名人质。日至今日，世界各地也纷纷效仿S.W.A.T的运行模式而成立了各具特色的特警队。



掌梅杂志&3DM-SMY

游戏方式




作战理念

本作其实并没有想象当中那么火爆刺激，虽然游戏视点类型以及操作方式与PSP版《杀戮地带》类似，但具体战斗理念是完全不同的。《杀戮地带》可以说是完全的战争游戏，除了自己人外就格杀勿论，战个你死我活，而在本作中由于玩家扮演的是特警，所面对的目标并不全是穷凶极恶的敌人，其中还混杂着人质和那些惊慌失措的普通市民，所以不能以草率地歼灭了事。在正式游戏前建议大家先去训练模式练习一下，如果不想练习，按□就能跳过训练模式直接进入任务模式。





狙击模式

在某些关卡的特定地点，系统会提示你进入狙击模式，进入该模式可以击毙远处的目标来解救被挟持的人质，属于很有意思的一个环节。



平息骚乱

游戏中的任务种类并不丰富，主要就是恢复任务区域秩序。在遇到嫌疑犯时先要命令嫌疑犯停止一切活动，按△就能命令嫌疑人放下枪并用手抱着头蹲下（看过美国警匪片的玩家一定不会陌生这套程序），如果嫌疑犯不听指挥就可以无条件击毙，当然这么做是会影响过关评价的。最好的办法就是换上非致命武器（LTL），该类武器能一下放倒“不听话”的嫌疑人，然后再拷起来问话。另外一般把整个地图转一遍就能完成主要任务，当任务全部完成后，玩家依旧可以选择在场景内活动。

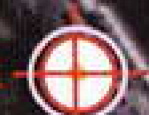
团队作战

执行任务时采用的是3人小组制，除了玩家控制的队长外，还有两名队友与你一同行动。由于任务场景大多在室内，所以开门、探路等危险工作都可以交给队友来执行。遭遇嫌疑犯时，作为队长的你只需下个命令，队友们便会毫不犹豫地执行，而上手铐和盘问的环节也能让队友来完成。只有当队友与嫌疑犯处于僵持阶段时，才是你显身手的时候。



操作简介





基本操作

滑杆	控制角色行动
↑（短按）	切换子弹模式（连发／单发）
↑（长按）	换弹夹
←／→	切换武器
↓	蹲下
□	命令队友紧紧跟随／靠近门时命令队友开门
△	喝令嫌疑犯停止活动（命令目标蹲下、解除武器等）
○	跑步／开门／询问／上手铐／询问／捡取物品
×	攻击
SELECT	地图
STRT	任务介绍

组合指令

在任务中按住R后会出现一个绿色光标，这时按下□，就能指挥蓝方队友到达指定地点；按下○，就能指挥红方队友到达指定地点；按下×，就能命令两名队员同时到达指定地点；按下△可以指挥队友使用辅助道具，按↑或↓可以选择扔闪光弹和烟雾弹。另外当场景中有目标嫌疑犯时，按下L会出现目标瞄准的提示，选择后按×进行攻击。



话梅杂志&3DM-SMW

武器介绍

致命性武器（Primary）

Sig SG551 Swat

S.W.A.T的标准制式武器，装配有5.56mm口径的子弹，拥有单发、半自动和全自动三种射击模式，所以最适合用来歼灭死不投降的嫌疑犯。

Benelli M2 NovaPump

S.W.A.T的标准制式武器，威力巨大警用霰弹枪。由于本作弥补了霰弹枪的瞄准误差，所以非常适合用于近距离作战。缺点是弹药数量不多且射击速度缓慢。

战术装备（Tacticat）

一闪光弹

使嫌疑犯在数秒内失去反抗能力，要注意对自身也会产生相同效果。

CS烟雾弹

能够使嫌疑犯在无防毒面具的情况下失去活动能力。

C2破门炸弹

能够炸开锁住的门，并且还能杀伤盘踞在门另一侧的嫌疑犯。

非致命性武器（LTL）

Benelli M2 Tacticat

S.W.A.T的非致命性武器，性能上与霰弹枪没有区别。

FnH FN 303

S.W.A.T的非致命性武器，性能优越，装弹量大且射速快。是本作中生擒嫌疑犯的首选武器。

Stingray

特殊的非致命性武器，属于后期才能开启的隐藏武器。该武器通过电击弹来致晕嫌疑犯，缺点是弹药数量不多。

支援型武器（Backup）

Sig Sauer SP2022

S.W.A.T的制式手枪，装弹量15发，弹药无限。性能优越，近距离使用能对嫌疑犯造成极大的伤害。

FnH HP-SFS

S.W.A.T的大威力手枪，载弹10发，杀伤力与射程略优于SP2022，缺点是射击速度不高。

评价系统

要想获得好评价必须得满足特定条件，具体评价要求看下表。由于已通过关卡是可以进行反复挑战的，所以想要获得好评价可以反复挑战某些关卡。

名称	内容	满分
Objectives Completed	主线任务和支线任务完成情况	20分
No Officers Injured	队员存活情况	10分
Civilians Restrained	管制平民数量	20分
Suspects Dealt With	处置嫌疑犯数量	20分
All Statuses Reported	所有嫌疑犯身分确认报告	10分
No Civilians Injured	没有平民伤亡	10分
No Suspects Killed	没有嫌疑犯被杀	10分
No Unauthorized Force	越权行动	0分

Mission Success

Level Results　Manhattan Subway

Objectives Completed	Complete	5/5	20	Prior Points 0
No Officers Injured	Complete	2/2	10	
Civilians Restrained	Incomplete	11/12	18	Points Earned 89
Suspects Dealt With	Complete	29/29	20	
All Statuses Reported	Incomplete	34/41	8	
No Civilians Injured	Complete	12/12	10	Total Points 89
No Suspects Killed	Incomplete	23/29	8	
No Unauthorized Force	Incomplete		-5	

CONTINUE

谈谈本作

说句老实话，本作并不出彩，至少笔者是这么认为。由于题材的限制，使得本作缺乏《杀戮地带》那种令人亢奋的射击快感，游戏内容方面也比较单调乏味，毕竟本作的主要卖点在于真实模拟S.W.A.T的行动过程。小队间的配合和专业的语音给人以很强的临场感，从这点上来说本作是相当成功的。总之本作值得射击爱好者们一玩，体验一回S.W.A.T队员的战斗经历也是挺酷的一件事。

话梅杂志&3DM-SMV



PSP软件学院

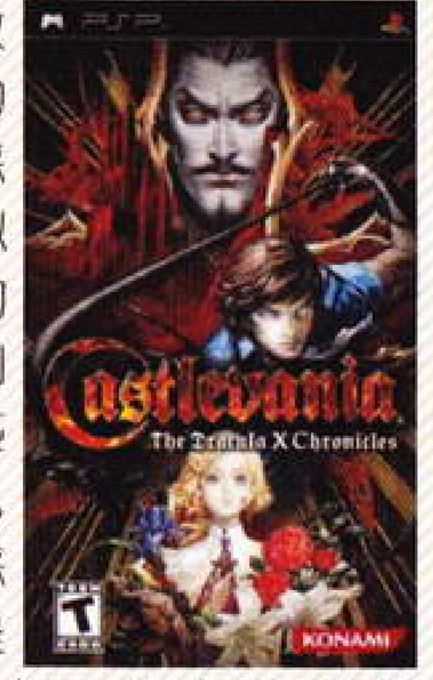
文 C.H.1.
编 米格

VOL.14

随着最近PSP上大作的增多，不少玩家又重新拾起PSP玩游戏。以PSP的机能做出好游戏并不难，关键在于厂商的诚心。下面先来看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

PSP游戏破解继续



近日PSP上又有数款游戏的ISO被成功DUMP出来，分别是《恶魔城X 历代记》、《模拟人生2 生存游戏》、《约束之地 利维艾拉 特别版》以及《战神 奥林匹斯之链 试玩版》。Konami的动作大作《恶魔城X 历代记》无疑是大家关注的焦点，这次被DUMP出的是美版ISO。游戏没有让玩家失望，复古的游戏手感外加震撼的3D画面，很值得一玩。

突破索尼视频输出封锁

索尼为PSP-2000加入了视频输出功能，让玩家可以在电视上玩游戏、看电影。但索尼却为视频输出加入了诸多限制，自制软件无法在电视上显示，而Dark AleX正试图突破这一封锁。10月下旬，Dark AleX发布了PSP视频输出的源代码，程序员通过这段代码可以让软件支持视频输出。目前，GBA模拟器GPSP已经有视频输出版推出，相信在不久的将来，越来越多的软件会有这项功能。想想用PSP在电视上玩SFC、MD、CPS游戏，带给你的将不止是感动。

模拟器

Snes9xTYL新版发布

PSP上最好的SFC模拟器Snes9xTYL于10月17日发布V0.4.2（3.XX）版。新版最大的亮点是支持3.XX自制固件，这下PSP-2000用户也能玩到SFC游戏了。另外新版还加入了一些个性化设置功能，比如可以将开头的欢迎信息关闭，甚至还可以直接跳过游戏片头动画。新版使用L+R按钮替代了原来的HOME按钮，并采用了全新的界面和图标，喜欢SFC游戏的朋友不要错过哦。



话梅杂志&3DM-SMV

自制软件

PSPWrite 新版公开

PSP上的文本编辑软件PSPWrite于10月15日推出V1.0.2版。新版中最后打开的文件夹会变为默认文件夹，并保存到设置里面，覆盖文件前会出现提示框，可以改变文字和背景颜色，并能调节编辑窗口的高度和宽度。

PPA 新版推出

国人制作的视频播放软件PPA于10月14日发布新版。在iRShell的作者AhMan的帮助下，FW3.XX版的PPA能够支持NETHostfs了，玩家能够通过无线网络播放电脑硬盘内的电影。新版还修正了使用Windows Vista操作系统格式化记忆棒无法浏览目录的问题。



LightMP3 新版发布



PSP用音乐播放软件LightMP3于10月16日推出V1.6版。新版支持3.XX自制固件，可以运行于PSP-2000上；加入了重复音轨模式；修复了使用线控调节音量时屏幕进度条不动的错误。最为重要的是，新版LightMP3加入对OGG音乐的支持，比起MP3格式来，OGG格式体积更小，音质也不错。LightMP3能够在50Mhz的CPU频率下流畅播放OGG音乐，可以快进、快退，但遗憾的是暂时无法调节EQ。LightMP3已经能够播放采用频率为8Khz、11Khz、12Khz、16Khz、22Khz、24Khz、32Khz、44Khz、48Khz的MP3和OGG音乐，而且极为省电。

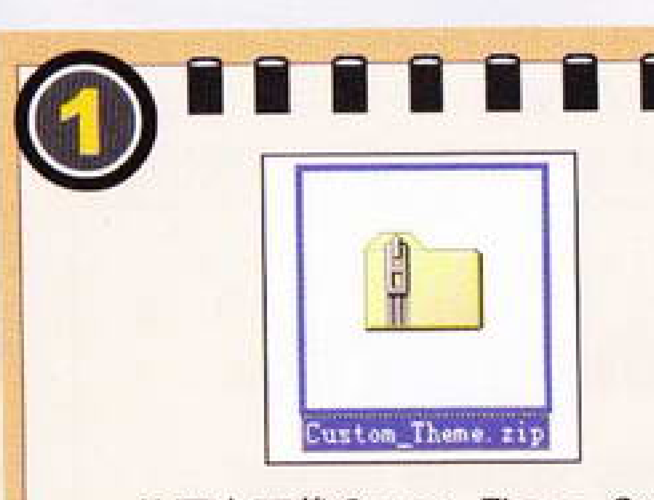
软件学院

打造属于自己的PSP主题

软件名称：Custom Theme Converter
最新版本：V1.0
软件作者：SONY
相关网站：http://www.jp.playstation.com

PSP的XMB界面虽然漂亮，但看久了也会厌烦。早在去年就有玩友着手研究如何更改XMB界面的主题。索爱手机的主题更换功能是用户最喜爱的功能之一，现在索尼终于把这一功能也移植到了PSP上，在3.7版中加入对主题的支持，玩家可以自由为PSP更换各类主题。同时，索尼还推出了Custom Theme Converter软件，让玩家能在电脑上打造属于自己的个性化主题。

1



从网上下载Custom Theme Converter压缩包，并解压缩。

2

Custom Theme Converter为绿色程序，无需安装，双击themeconv.exe即可运行，custom_theme-japanese.pdf为软件说明。

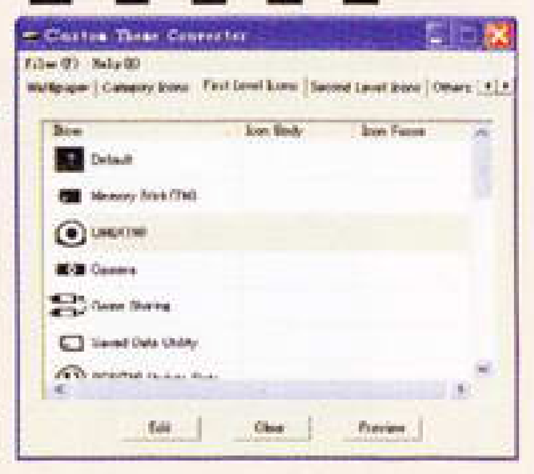


话梅杂志&3DM-SMV

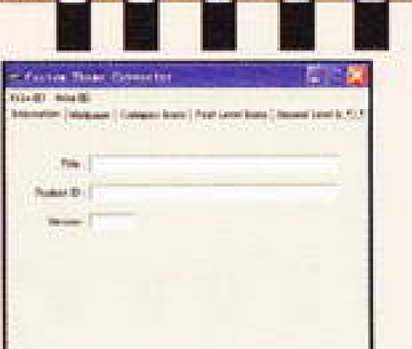
3

Custom Theme Converter设计很简洁，按功能分为6个选项卡，我们直接点击选项卡进入相应功能，点击右上方的箭头可以快速移动选项卡。

选项卡	功能
Information	文件信息
Wallpaper	桌面墙纸
Category Icons	横向图标
First Level Icons	一级纵向图标
Second Level Icons	二级纵向图标
Others	其他



4



先切换到 Information 选项卡，这里可以填写文件的相关信息。

5

除了 Information外的其他5个选项卡用于自定义各类图片、图标，我们能够导入自制图片，但软件对图片的格式以及大小有着严格的要求。如果导出图片不符合要求，就会弹出错误对话框。



类别	尺寸	格式
桌面墙纸	480 × 272 像素	BMP
横向图标	64 × 48 像素	PNG/TGA/GIM
一级纵向图标	48 × 48 像素	PNG/TGA/GIM
高亮度一级纵向图标	64 × 64 像素	PNG/TGA/GIM
二级纵向图标	32 × 32 像素	PNG/TGA/GIM
高亮度二级纵向图标	48 × 48 像素	PNG/TGA/GIM
预览图标	16 × 16 像素	PNG/TGA/GIM
预览缩略图	300 × 170 像素	BMP

6

要想找完全符合标准的图片非常难，所以还得我们亲自动手，将图片进行转换。图片转换工具有很多，比如 PhotoShop、FireWorks 等图像处理工具都可以，这里我们使用 FireWorks。



7

以制作横向图标为例，首先在 FireWorks 中新建空白画布，并将尺寸调整为 64 × 48 像素。

8



将需要转换的图片粘贴到画布上。

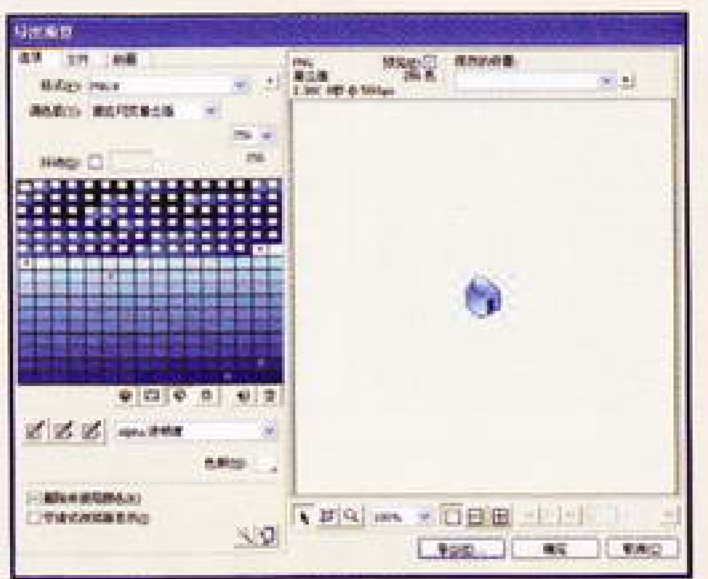


9

原始图片太大？不要紧，选中图片后点击鼠标右键选择变形选项，将图片缩小到适合尺寸。

话梅杂志&3DM-SMV





点击文件导出预览，将格式改为PNG8，颜色选择256色，并启用Alpha透明度。



点击导出按钮，将文件导出为PNG文件，并命名。



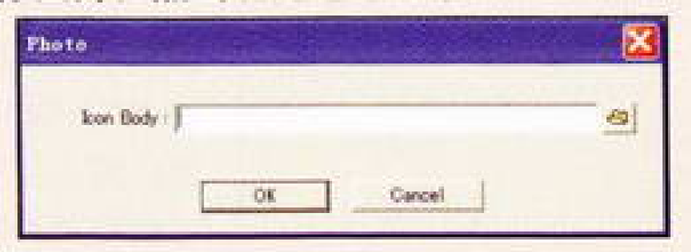


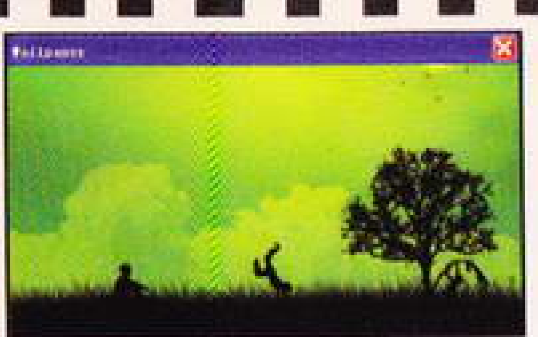
如果是制作桌面墙纸或者预览缩略图，要求为BMP格式，在格式中可以选择BMP24导出。



制作好图片后，我们可以进行导入工作。以导入横向图标为例，先将选项卡切换到Category Icons。

选中要更改的图标，点击Edit按钮，打开文件选择对话框，选择刚才制作好的图标图片，点击确定选择完毕。

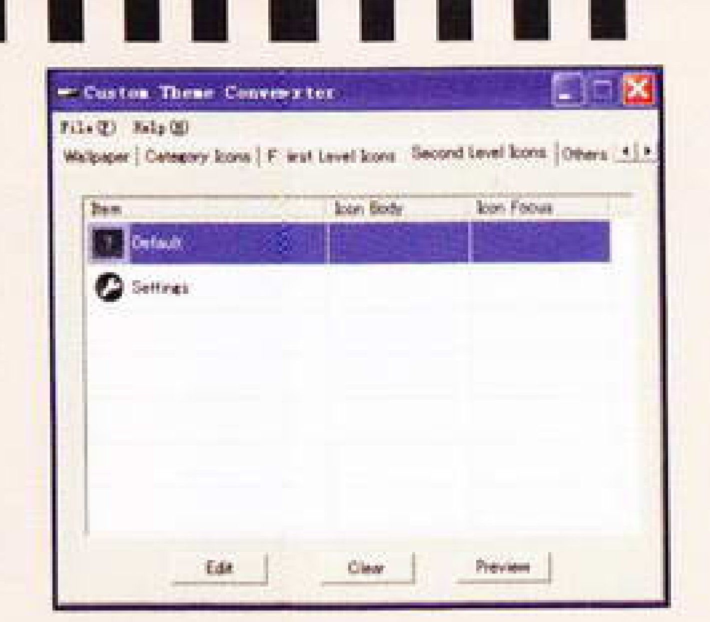




点击Preview按钮可以预览图片，点击Clear按钮可以清除图片。



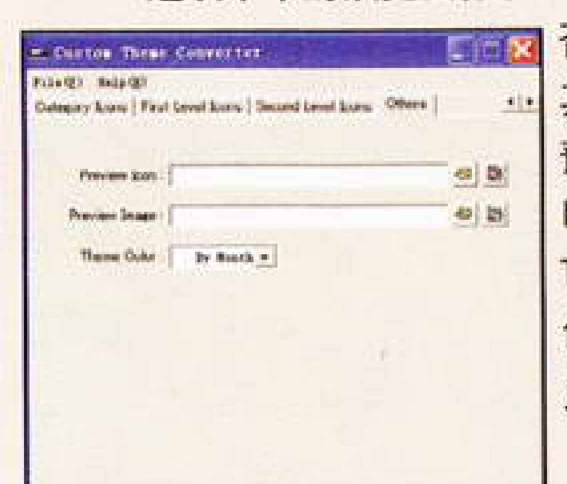
每个纵向图标由两个图标组成，分别是正常图标和高亮度图标，当我们切换到First Level Icons或Second Level Icons选项卡时，Icon Body为正常图标，Icon Focus为高亮度图标。



话梅杂志&3DM-SMV

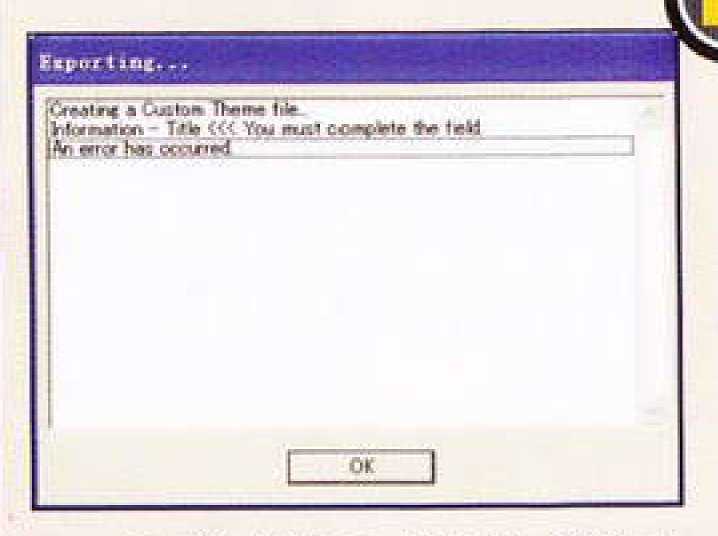
17

很多图标可以选择使用默认，不导入新图片，但Others选项卡中的预览图标和预览图片却必须要导入，



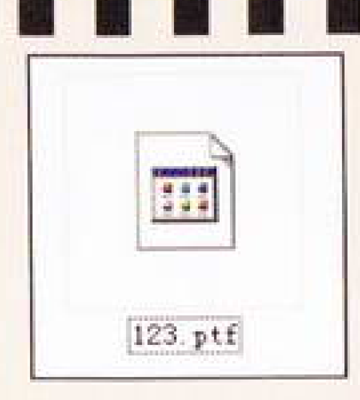
否则无法生成主题包。其中，Preview Icon为预览图标，Preview Image为预览图标，Theme Color为主题颜色，选择By Month为按月份自动变换。

18



一切准备就绪后，选择File菜单下的Export选项，开始生成主题包。





主题包为PTF文件，将生成的主题包拷贝到记忆棒PSP/THEME目录里。

20



打开PSP，进入主题设定。



可以通过缩略图来了解主题，选择好主题后，选择适用选项



22

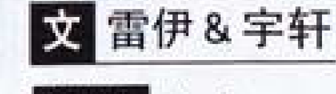


此时PSP将从记忆棒中读取主题文件并替换，千万不要将记忆棒取出哦。稍等片刻，主题更改完毕。

看过上面的教程，相信你一定也会制作PSP主题文件了。怎么样，赶快打造属于自己的个性化主题吧。制作完毕后，不要忘记上传到网络，和朋友们一起分享哦。

新版PSP的破解成熟，让很多老玩家卖掉手头的PSP-1000换机。而PSP-1000二手机的价格已经降到800元左右甚至更低。如果手头不太宽余，并且不注重外形的话，PSP-1000也是不错的选择。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://www.tg777.com/Software.asp?id=4457。

话梅杂志&3DM-SMV



FINAL FANTASY TACTICS A2 封穴のグリモア

《FFTA2 封穴的魔导书》是“伊瓦利斯同盟”的最新作品，作为《FFTA》的正统续作，游戏在画面和系统上都进行了一定幅度的强化，整体水准相当令人满意。不管是丰富的职业技能还是海量的任务，本作都让人感觉到了一款成熟的S·RPG作品所应该具备的高完成度，那种独特的魅力会一直吸引着你沉浸在游戏的世界中无法自拔。下面我们就为大家献上本作的最速攻略，希望能够对你在伊瓦利斯世界的冒险起到向导作用。

NDS 最终幻想战略版A2 封穴的魔导书
ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア
◆Square Enix◆S·RPG◆2007年10月25日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

系统详解

基本操作

本作只对应按键操作，全程均不会用到触摸操作。

十字键	项目选择／移动
A	决定／按过对话
B	取消／显示移动范围
X	调出主菜单
Y	切换帮助信息／显示战斗成员信息
L/R	切换角色
START＋SELECT＋L＋R	回到标题画面

地图情报解说

在地图上时，上屏会显示辅助信息，下屏显示地图画面。下面分别对在大地图上时上下屏的内容进行讲解。



1 部落信息

包括部落的称号、获得的CP值、部落中的成员数、独占的区域数量、受理和解决的任务数量等信息。画面右边的为金钱和"部落技巧"(CLAN SKILL),部落技巧一共分为连系、交涉、技量和临应4种类型,数值提高到一定程度后出现的任务会增加。

2 日期

显示当前的日期和拍卖时间。游戏中完成任务或在相邻的区域之间移动,日子就会推进一天,而在同一区域内移动时间是不会流逝的。游戏中一共分为绿阳、赤阳、桃阳、黄夏、金夏、银夏、灰秋、青秋、红秋、紫冬、黑冬、空冬12个月,每个月20天,依次轮转。

3 天气

显示区域名和当地的天气,天气的图标都是那种常见的晴雨图案,一看就明白。

4 图标

其中叹号为有任务或者剧情发生的地点;蓝色的↑图标为区域出口,可以前往其他区域;红色的×图标代表目前还无法通过它前往其他区域,要满足一定条件才能变成蓝色↑。如果是剧情任务的话,不仅区域内的地点会出现叹号图标,就连发生任务的大地图区域上也会出现蓝色的叹号。

菜单解说

在地图画面上按X键可以调出主菜单,里面一共有三个选项,下面分别介绍一下这些选项的内容。

ユニット情报(同伴情报)

在这里可以查看同伴和道具的情况,在情报主画面中按X键可以显示物品菜单,在物品菜单中按Y键的话,系统会根据装备的类型自动整理物品,非常方便实用。另外在物品菜单中按左右键可以查看不同类型的物品,按L键可以查看可以装备该物品的职业,按R键可以查看该物品上附带的技能情况。

NDS的上屏会显示显示角色的具体情报,其中右边为装备情报和技能装备情报,左边为角色的基本信息,包括编号、姓名、种族和职业等等。其中职业名后面的槽代表该职业技能的习得完成度。另外在基本信息和装备情报之间可以看到一座MVP塔,如果角色在战斗中成为了MVP,那么塔的一部分就会变亮,角色MVP塔中明亮的部分越多,那么派遣他们去执行任务时就越有利。



情报菜单分为5个子选项,具体如下:

调整装备(装備をととのえる)

顾名思义,主要用来整理同伴的装备。每名角色最多只能同时装备5种物品,根据同伴职业类型的不同,可以装备的物品种类也不同。在"调整装备"子菜单中按X键可以卸下装备,按Y键可以查看装备的简单介绍。将光标移到某样装备上时,上屏中会显示它的能力以及某角色对装备上附带技能的习得情况。该子菜单中的最后一项为"最强装备",选择之后系统就会给角色自动装备上目前适合他的最强装备。

技能设定(アビリティセット)

调整角色装备的技能。在此画面中按X键可以卸下技能,按Y键可以显示技能的简单介绍。

本作中的技能一共分为3种,用绿色A表示的是"动作技能"(アクションアビリティ,简称A技能),在战斗中由玩家选择来发动;用红色R表示的是"反应技能"(リアクションアビリティ,简称R技能),装备后在战斗中满足一定的条件就会自动发动;用蓝色S表示的是"辅助技能"(サポートアビリティ,简称S技能),装备后可以让角色附带某些辅助效果。

每位角色最多可以装备4种技能,其中包括A技能两种以及R技能和S技能各一种。位于最上方的A技能是职业的固有技能,用黄色字体显示,无法由玩家来变更。其他3个位置上的技能则可以由玩家从已经MASTER的技能中选择一种来进行装备。

转职（ジョブチェンジ）

在这里可以让角色转职。每个种族可以转职的种类是不同的，职业名后面的槽代表该职业技能的习得程度，全部学满后会用MASTER字样显示。在职业列表中用白色字体显示的是已经可以转职的职业，用灰色字体显示的为目前还不能转的职业。目前还不能转的职业要求将一定数量的其他职业的技能MASTER后才能转职，技能的具体要求可以在黑色字体职业上按Y键查看。职业列表中的问号代表目前还没有出现的职业，必须完成某些特定的任务后它们才会出现。



排列同伴（ユニットソート）

可以按照各种方式对同伴进行重新排列，其中最后一项为手动排列，玩家可以自由安排角色们在列表中的位置。

CHECK POINT 技能的习得

游戏中绝大部分的技能都附带在装备上，只要某职业装备了附带该职业对应技能的装备，在战斗中就可以发动相对应的技能。游戏中只要完成任务就可以获得一定的“技能点数”（アビリティポイント，简称AP），如果某职业装备了附带职业技能的武器完成任务，那么只要将AP值累计到要求的点数（具体数字会在武器习得槽前表示），该角色就会习得装备上附带的职业技能。习得完毕的技能会用“MASTER”表示，以后就算换成其他职业，这些技能也可以自由进行装备。



解雇同伴（クランからはずす）

部落中最多只能同时容纳24名同伴，如果超过了上限，那么对不上眼的同伴就只能用这个选项来解雇掉了。当然，解雇的同伴是永远不会再回来的，他们所习得的技能也会全部泡汤，因此在下决心前一定要三思。另外，这一指令只对大众脸型角色有效，剧情中有头有脸的人是无法解雇的。

部落情报（クラン情报）

分为“部落菜单”（CLAN MENU）和“裁判菜单”（JUDGE MENE）两个子菜单，下面将这些子菜单中的选项进行综合介绍。

任务列表（クエストリスト）

查看接下的任务列表，正在处理中的任务和派遣中的任务都可以查看到，按Y键可以对任务进行各种形式的重新排列。一些可以派遣同伴完成的任务如果在接下的时候选择了亲自完成，那么在这里也可以重新派遣同伴去完成。

任务报告（クエストレポート）

显示至此为止在酒吧中出现过的任务的情报。其中从左上到右下一条斜线上的为主线任务，其余的则都是支线任务。任务之间如果有线段相连接，代表它们是连锁任务，因此要查看起来还是非常方便的。另外各种任务图标的颜色也代表着不同的意义。深绿色的（发生待ち）代表以前出现过但现在无法接受的任务，要经过一定时间才能再度受理；淡绿色的（受理待ち）代表已经在酒吧中出现，可以随时去受理；翠绿色的图标代表目前已经接下的任务；红色的图标代表目前已经派遣同伴去执行的任务；金色的醒目图标代表已经解决的任务。

部落势力图（クラン势力图）

查看在拍卖中竞拍下来的区域情况，如果某区域已经被你竞拍下来，那么在区域上就会用金色的皇冠图标表示。

部落笔记（クランメモ）

可以在这里确认在酒吧中看过的免费报纸以及听到的小道消息内容，按Y键可

以对它们重新排序。

宝物（おたから）

查看所持的宝物情况，按左右键可以查看不同分类的宝物，宝物在商店中合成装备时会用到。

部落技能（クランアビリティ）& 法律一览（ロウいちらん）

前者用来查看已经获得的部落技能情况，新的部落技能可以通过完成部落挑战任务得到。后者用来查看在战斗中出现过的法律。

系统选项（システム）

“セーブ”为存储进度，“ロード”为读取进度。“コンフィグ”为调整游戏中的某些设定，其中“メインスクリーン”一项可以自由切换上下屏的显示内容，可以说是一项非常方便的设定。本文中提到的上下屏内容均以默认设定为准，即下屏显示地图画面和战斗画面。

设施一览

在城镇中按A键可以选择要利用的城镇设施，一共分为“酒吧”（パブ）、“商店”（ショップ）和“拍卖行”（オークション）3种。

酒吧（パブ）

进去酒吧后会出现以下选项，意义分别如下。

免费报纸（フリーペーパー）

可以阅读免费报纸，有时阅读过报纸后会出现新的任务。一般读过的报纸都会自动保存在部落笔记中随时查看。



接受任务（クエストを受ける）

显示可以接受的任务和即将出现的任务情况。任务情报一共有4页，除了任务的基本内容外，任务的报酬和可派遣、可取消与否都可以在这里查看到。支线任务有截止时间，如果错过了就要等以后才能出现，主线任务没有时间限制。有战斗的支线任务就算我方全灭了也只是算任务失败，不会Game Over，而主线任务一旦没有达成胜利条件就会Game Over。有些支线任务并不需要玩家亲自去执行，可以派遣相应数量的同伴去执行。没有成功完成的支线任务经过一段时间后会再次出现。接受委托需要消耗金钱，可以一次接受多项任务。游戏中有很多任务都要在特定的季节和时期才会出现，因此多走访酒吧是必须的。

承接的任务（受けているクエスト）

查看已经接下的任务，如果任务为可取消型，那么在这里也可以对它们进行取消。另外，可派遣的任务如果之前没有选择派遣，那么在这个选项中也可以对同伴进行重新派遣。

部落挑战（クラントライル）

消耗CP承接部落挑战任务，每次只能接一项。完成任务可以获得各种称号，还能够习得新的部落技能。

听取传闻（ウワサ话をきく）

听取伊瓦利斯大陆的各种小道消息，有时会听到一些关于隐藏要素的提示。听过的传闻会保存在部落笔记中供随时查看。

商店（ショップ）

游戏中的6个城镇都有商店可以进行买卖。商店里共有五个选项，分别是“购入”、“卖”（售却）、“试着”、“合成”（ほりだしもの）与“宝物处理”（おたから处分）。“试着”选项可以方便地挑选自己想要的装备并一次性购买，非常体贴。而合成系统则是本作新增的重头之一，下面我们就来详细地介绍一下。

本作在战斗中打倒敌人、偷盗或者是任务奖励中都可以得到用于合成的宝物，这些宝物除了某些任务必须之外，还有一个作用就是合成装备。游戏中共有88类装备可以通过这个系统合成出来，每一类物品又分为S、



A、B、C、D五种等级（部分类别只有其中的几个等级），其数量之庞大可想而知。在合成的时候，满足条件的装备就会有黄色的圆圈亮起，此时按下A键就可以进行合成。合成的配方看起来并不细化到某一个宝物，而是在某一个合成类别中让你进行选择，不过实际上却是固定的。一般来说，合成一个装备需要3种宝物，进入合成界面的时候，该类宝物中符合合成条件的就会亮起，而其余的宝物都是暗的。选择一种合成宝物之后我们就可以在上屏看到它的级别，有些宝物会同时兼具多个级别的合成。当3个宝物都能符合该类中某一个级别的配方需求之时（有发光的线条连接），就会出现是否要合成的提示，选择确定即可。

成功合成出某个装备之后，它就会出现在商店中，可以随时购买。同时，在合成界面该装备对应的小圈上还会出现一个红勾作为标记。某些装备种类的其中一个级别不止对应一个装备，只合成其中一个，对应的小圈就不会有勾出现。另外还有一些特殊的稀有装备在合成后只能购买一次，想要再次购买的话就必须再合成一次了。

拍卖行（オークション）

拍卖系统是《FF TA2》中新增加的系统，当剧情任务发展到一定程度之后就会出现。通过拍卖，你可以获得各个区域的区域特权，不但可以在以后的消费中获得大幅优惠，还可能得到各地的特产。除了最初的村子之外，游戏中的其余5个城镇都设有拍卖行，分别负责周围的3~4块地。拍卖只在每年的年初进行一次，每次为期20天，你可以在地图移动界面的上屏得知还有多少天才开始新一轮的拍卖。

①拍卖场次　④参与拍卖团体
②拍卖土地或装备　⑤所剩余筹码数
③操作介绍



⑥人物图标　⑧时间槽
⑦目前名次与筹码数　⑨BONUS

每次参加拍卖都需要消耗20点CP，除了主人公所在的部落外，还有其余的团队会加入到拍卖当中。拍卖中各个部落都会有4种筹码，分为“1”、“2”、“3”、“5”，分别对应游戏中“Y”、“A”、“B”、“X”四个按键。拍卖开始后，在下屏会出现一个时间槽，且被分为长短不等的数段，每一段代表一个下注时间。你要做的就是在每个下注时间结束前按下“Y、A、B、X”或者“R（代表Pass）”中的任意一个按键进行下注，在该下注时间未结束前还可以进行任意更改。下注时间一到，你所下的筹码就会掉落下来，并且游戏会自动依照当前下注总数进行排名，然后继续开始

项目	要求次数	礼物	效果
拍卖胜利（拍卖回合）	10	リージョンキング	同一片区域全胜利后可以进行物品拍卖
BONUS	20	リボン	——
排名第一（下注时间）	10	トークンショップ	可以在拍卖开始前用CP购买筹码（每种最多到20个）
排名第二（下注时间）	5	エーテル	——
排名第三（下注时间）	5	10000GIL	——
1点筹码使用次数	10	1Pトークン+	1点筹码增加一个
2点筹码使用次数	10	2Pトークン+	2点筹码增加一个
3点筹码使用次数	10	3Pトークン+	3点筹码增加一个
5点筹码使用次数	10	5Pトークン+	5点筹码增加一个
PASS次数	20	200CP	——

下一次下注时间。时间槽全部走完时即代表该回合拍卖结束，所下筹码最多的人自然就会获得胜利（如果在拍卖过程中所下筹码总数超过30枚的话则会直接获得胜利）。接着继续下一回合物品拍卖，需要注意的是在一场拍卖中，所使用的筹码是累计的。当然，这个系统没有那么简单，还有许多附加的规则。

1.在上一年拍卖中得到该区域特权的人在今年的拍卖中会首先得到1枚筹码作为奖励。
2.如果两个部落在一回合内所下的筹码数并列第一，且其中一个为上一年拍卖的胜者，则上一年拍卖的胜者获胜。
3.如果主角和另一个部落在一回合内所下的筹码数并列第一，且其中没有一个为上一年拍卖的胜者，则主角获得胜利。
4.在拍卖过程中如果时间槽上出现"BONUS"和名次符号，则表示该下注时间结束时，排在指定名次的团体获得一枚面值为"5"的筹码。

在一场拍卖结束之后，如果你得到了所有回合的胜利，也就是"Perfect"的话，则该场拍卖所有区域的独占权就完全归你所有，不会变更。否则到第二年所有的独占权又会被清空，重新来过。不过得到了"永久独占权"并不代表着永远的胜利，下一年拍卖开始的时候，该拍卖场就会开始拍卖一些稀有装备了。装备的拍卖与土地独占权的拍卖相同，如果在装备拍卖的时候再次获得全胜，还能得到特别的"Perfect Prize"装备作为奖励。

在每场拍卖结束后，系统会对本次拍卖的各种数据进行统计，当各数据到达一定次数以后就能获得各种礼物（ギフト），具体请看上方的表格。

现在来说一说拍卖取胜的秘诀，虽然看起来这是一个纯粹拼运气的系统，其实不然。可以说，拍卖系统是一个单独考反应的"动作"游戏。拍卖的关键就在于怎样用最少的筹码获得最大的回报，所以我们必须事先知道对手的行动。在一个下注时间结束前，对手会做出一些"小动作"来代表它们这个时段所下的筹码数量。具体如下。

动作	表示筹码
摇头	PASS
无动作	1枚
走路	2枚
摆架势	3枚
感叹号	5枚

知道了敌人的筹码，那么我们就只要保持比下注最多的人再多1枚就可以了，如果说你是去年该地区的冠军，那么只需和下注最多的人持平即可。不过后期由于下注时间比较短，你根本没有时间看清全部对手的行动，那么就需要抓住重点。一般来说，去年该地区的冠军总是下注最多的那一个，只要紧盯住他就可以了，如果你就是冠军，就盯住时间槽过半后依然排在前几位的对手即可。取胜的另一个关键就是BONUS，有些时候，你为了BONUS可能需要故意下小注落后，取得BONUS再追上去。不过时间槽过半后再遇上需要3名以后的BONUS就不要理睬了，否则可能得不偿失。

交易

当剧情发展到出现飞空艇港后就可以进行通信交易了。不过说是通信交易，其实两名玩家本身并没有进行数据的交换。首先我们要准备两台机器，然后在标题菜单中选择通讯选项，在选择一个存档之后会进入飞空港界面，此时如果两台机器都准备好了，就可以选择"准备OK！"开始通讯了。通信是在一瞬间完成的，完成通信的两名玩家都会分别获得一张"交换券"。此时再进入正式游戏中的飞空港就可以花2000元随机得到一个稀有



装备了。

需要注意的是，交换券一次只能拿一张，如果没有使用的话再次进入通讯界面是无法进行交换的。另外交换券可以交换的道具是在通信时就已经决定的了，无法通过“S/L大法”来抽到想要的装备。

虽然这个系统是有些鸡肋，但是通过通信，你可以在初期便得到游戏中后期才能得到的稀有装备，而且这些装备本身的价值绝对不止2000元那么便宜，还是非常划算的。下面列出部分可以通过交换得到的装备。

装备名称	装备种类	备注
罗月传武	刀（片手）	可以学习忍者的强力技能“二刀流”。
マドゥ	西洋剑（片手）	可以学习赤魔法师的技能“连续魔法”。
ニルヴァーナ	杖（片手）	可以学习白魔道士、召唤士的强力技能。
最后の服	服	可以学习被动技能“见切”，近身攻击无效。
光のローブ	袍	可以学习技能“MP减半”。
ミンウの宝玉	首饰	防止多种恶性状态。

战斗系统

战斗系统一直是“《FFTA》系列”最吸引人的地方，本作由于变更了法律、部落技能又增加多种职业，使得战斗的策略性与可玩性再度增强。下面我们就来详细讲解一下。

战斗流程

战斗开始 → 胜利条件出现 → 法律出现 → 编排战斗角色 → 选择部落技能 → 战斗正式开始 → 战斗胜利 → 获得裁判奖励→分配经验值、技能点与MVP → 战斗结束 → 获得任务奖励与部落点数

战斗开始前首先会出现该场战斗的胜利条件与法律。每场战斗的法律都是固定的，无法通过“S/L大法”进行变更。这两项出现时都会有详细的解释出现，之后会以缩写或者简略的形式一直保留在上屏。



角色编排

之后是编排出场战斗角色的过程，你所有出场的成员都会按照编号在上屏排列开来，按L或R键就能够进行切换。下屏战场上绿色的格子就代表能够放置人物的地方，按A键放置之后还需要选择初始面朝的方向。左上角显示有本场战斗的最大出场人数和已经出场的人数，一般战斗的最大出场人数为6人。选择出场人物的时候要根据法律或者胜利条件进行变动，比如胜利条件要求“数回合内调查所有闪光点”的，最好就选择盗贼、忍者这样高移动力的人物上场，法律规定“三属性魔法禁止”的，黑魔导士以及精灵使这样以属性魔法攻击的职业就不要派上来了。在编排上场队员的时候按Y键还能够随时进入整备界面更换角色的职业和装备，好好打算打算吧。



选择部落技能

选择好上场角色之后就进入部落技能的选择阶段了。所有学会的部落技能都会在弹出的选单出现，某些特殊任务中是不能使用特定的部落技能的，此时在选择的时候该部落技能就会变暗。某些部落技能只要使用得当就会减轻法律带来的麻烦，比如“なんでも无属性”这个技能，在“三属性禁止”法律下就能让那些带属性的强力武器得以使用。



①胜利条件　④行动顺序
②法律　⑤角色信息
③部落技能　⑥缩略图标

⑦战斗指令　⑧角色信息

战斗

在剧情对话之后就是正式战斗了，系统会自动根据在场所有角色的“速度”（スピード）来决定行动的先后次序，之后以“人物形象＋缩略图标”的形式显示在上屏。缩略图标蓝色的方块代表我方，红色的代表敌方。只要一名角色行动完毕，人物形象与缩略图标就会自动移去一个。在我方行动的时候按L或R键还能查看后面未显示出来的角色图标，如果敌人有弱点属性或者防御属性的话，这些特定的属性也会在人物形象的上方显示出来。

在轮到我方角色行动时，会出现战斗指令，战斗指令分为“移动”（いどう）、“攻击”（アクション）、“待机”（たいき）三个基本指令。移动和攻击这两个指令每次行动只能分别使用一次，先攻击后移动或者先移动后攻击都无所谓。攻击指令又分为三项，第一项为普通攻击，后面两项分别是你现有职业的技能和装备的职业技能（A技能）。这些技能都有固定的攻击范围，需要注意的是，本作中的技能与前作一样，依然是无视敌我的。攻击技能可以伤害到我方队员，同样回复技能也能给敌方加血，使用的时候千万需要注意。有些时候为了顾全大局，误伤自己队员也是不可避免的。发动魔法需要消耗MP，在战斗一开始角色的MP都是0，需要随着时间的经过慢慢增长。由于本次战斗的经验值不是在战斗中实时分配的，所以前作中通过自己人打自己人的快速获取技能点与经验值的秘技在本作中就无法实现了。如果战斗的时候破坏法律，上屏就会变成蓝色，并有6个监狱出现，在战斗中不幸死亡的队员就会被关在监狱中，无法复活。

系统菜单

在战斗时将光标移动到没有角色的空白格子上按下A键就会出现一个菜单，在这个菜单里可以选择中断存档、查看队伍、查看战斗胜利条件与法律、逃跑等等选项。其中“逃跑”这个指令是100%成功的，不过任务会自动判为失败。对于那些无关紧要的地图战斗，可以用这个选项直接跳过。

特殊技＆陷阱

当移动到地图上的宝箱或是闪光的调查点周围时，在三个基本的战斗指令之上还会出现一个特殊指令选项，选择这个选项就能

作出开宝箱、调查等动作，这是本作新增的系统。另外某些任务场景的固定位置会出现陷阱，当角色踩上去时会发生各种不利的状态，比如HP减半等等。陷阱对敌方角色同样有效，可以利用诱导敌人踩陷阱的办法降低任务难度。

必杀槽＆神兽

战斗中角色头像旁边有一条必杀槽，它反应的是角色在战斗中的活跃程度。如果角色装备了封印有神兽的特殊饰品，那么在战斗中当必杀槽蓄满的话，就可以实行特殊的指令“神兽召唤”。不过需要注意的是，神兽虽然厉害，但每场战斗中只能使用一次，在使用的时候一定要选择最恰当的时机。

战斗结果

当我们终于取得胜利之后，如果没有破坏法律，裁判就会出现并给予道具或宝物作为奖励，如果破坏了法律，则这一步就会直接跳过进入经验值和技能点的分配步骤。基础经验值是固定的，与战斗中的表现无关，技能点也是一样。也就是说，如果战斗的胜利条件是让你干掉敌方头目，无论你是直捣黄龙还是先清光杂兵，其结果是一样的。不过本作中引入了一个MVP的概念，表现越佳的角色得到的额外经验值就越多，如果成为了MVP就可以得到丰厚的奖励经验值。MVP可以不止一个，有时会出现2～3个队员并列MVP的情况出现。在战斗结束之后还会出现任务奖励界面，除了委托中写明的奖励之外，还可以得到一定的部落点数，用于合成装备或是拍卖。



部落技能

所谓的部落技能，就是指在战斗前给我方增加的有利条件，它可以在一定程度上减缓那些严格的法律所带来的不便。如果和前作《FFTA》联动的话，游戏中还能够得到一个额外的部落技能“ライブラ”。大部分部落技能需要在酒吧里接受部落挑战任务并得到特定称号才能够取得，下面就是所有部落技能效果的列表。

部落技能一览



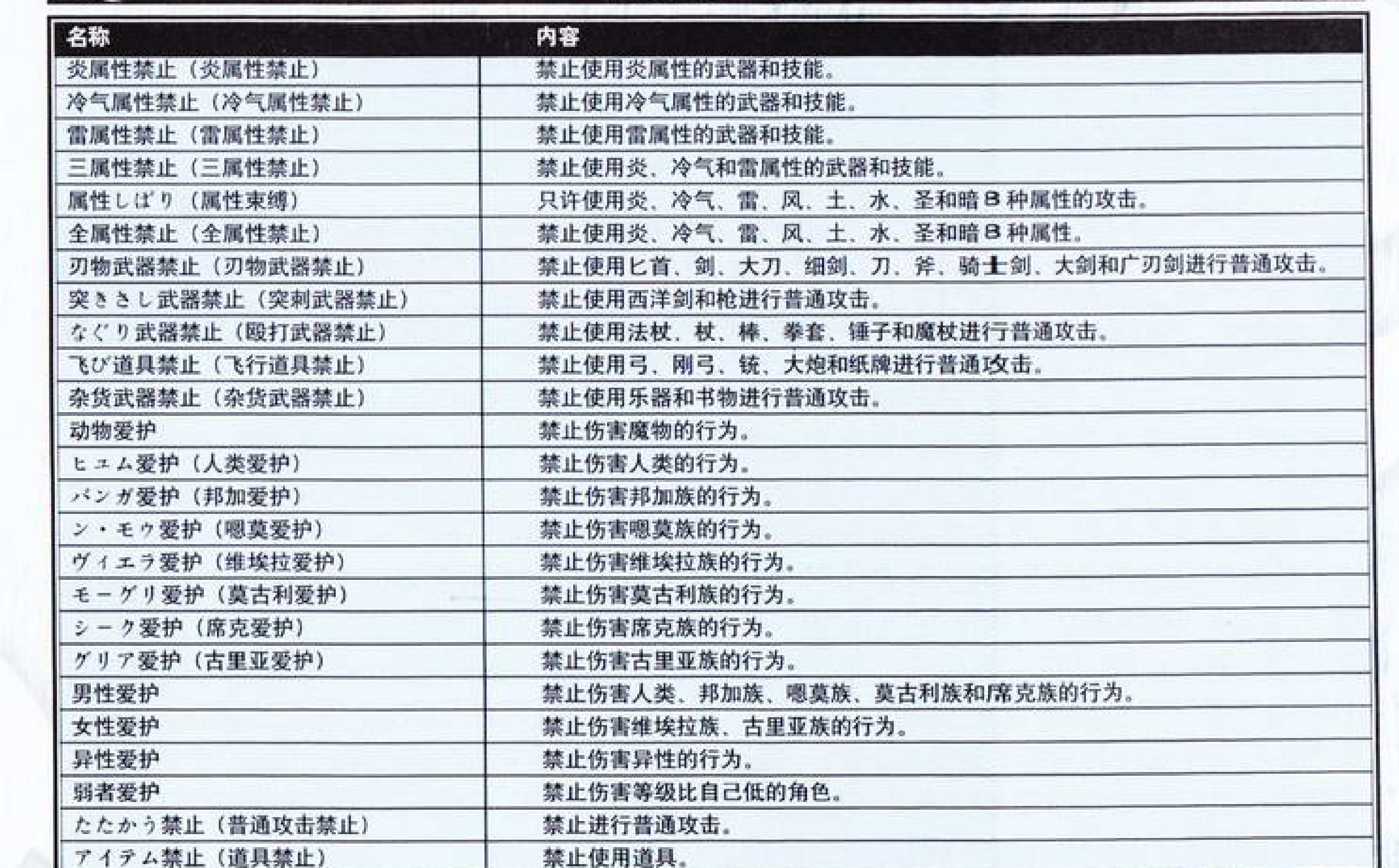
名称	效果
パワーアップ1	给予对方更大伤害，同时自身所受伤害减小(变化率：极小)。
パワーアップ2	给予对方更大伤害，同时自身所受伤害减小(变化率：小)。
パワーアップ3	给予对方更大伤害，同时自身所受伤害减小(变化率：中)。
パワーアップ4	给予对方更大伤害，同时自身所受伤害减小(变化率：大)。
パワーアップ5	给予对方更大伤害，同时自身所受伤害减小(变化率：特大)。
かいひアップ1	攻击的命中率和回避率提升(上升率：极小)。
かいひアップ2	攻击的命中率和回避率提升(上升率：小)。
かいひアップ3	攻击的命中率和回避率提升(上升率：中)。
かいひアップ4	攻击的命中率和回避率提升(上升率：大)。
かいひアップ5	攻击的命中率和回避率提升(上升率：特大)。
スピードアップ1	速度上升(上升率：极小)。
スピードアップ2	速度上升(上升率：小)。
スピードアップ3	速度上升(上升率：中)。
スピードアップ4	速度上升(上升率：大)。
スピードアップ5	速度上升(上升率：特大)。
ラッキ－1	运气提升，使会心一击和特殊技容易使出(上升率：极小)。
ラッキ－2	运气提升，使会心一击和特殊技容易使出(上升率：小)。
ラッキ－3	运气提升，使会心一击和特殊技容易使出(上升率：中)。
ラッキ－4	运气提升，使会心一击和特殊技容易使出(上升率：大)。
ラッキ－5	运气提升，使会心一击和特殊技容易使出(上升率：特大)。
いどうアップ1	移动提升，移动范围+1。
いどうアップ2	移动提升，移动范围+2。
ヒュム强化	人类强化，人类同伴的攻击力与防御力提升。
バンガ强化	邦加族强化，邦加族同伴的攻击力与防御力提升。
ン・モゥ强化	嗯莫强化，嗯莫族同伴的攻击力与防御力提升。
ヴィエラ强化	维埃拉强化，维埃拉族同伴的攻击力与防御力提升。

名称	效果
モーグリ强化	莫古利强化，莫古利族同伴的攻击力与防御力提升。
シーク强化	席克强化，席克族同伴的攻击力与防御力提升。
グリア强化	古里亚强化，古里亚族同伴的攻击力与防御力提升。
リジェネ	轮到行动时HP回复(回复量：小)。
リジェネラ	轮到行动时HP回复(回复量：中)。
リジェネガ	轮到行动时HP回复(回复量：大)。
MPブースト	轮到行动时MP回复量增大。
MPせつやく	特技消耗的MP量减少（可与MP减半等技能效果叠加）。
なんでも无属性	使武器所附加的属性效果全部消失。
STぼうぎょ1	毒状态防御。
STぼうぎょ2	毒、盲目状态防御。
STぼうぎょ3	毒、盲目、沉默状态防御。
STぼうぎょ4	毒、盲目、沉默、移动禁止、行动禁止状态防御。
STぼうぎょ5	毒、盲目、沉默、移动禁止、行动禁止、魅惑、青蛙状态防御。
ライブラ	可以看到地图上的陷阱。
スマッシュアップ1	必杀槽变得容易增加(上升率：小)。
スマッシュアップ2	必杀槽变得容易增加(上升率：中)。
スマッシュアップ3	必杀槽变得容易增加(上升率：大)。
APアップ1	任务完成后获得的技能点增加(上升率：小)(获得AP+20)。
APアップ2	任务完成后获得的技能点增加(上升率：中)(获得AP+40)。
APアップ3	任务完成后获得的技能点增加(上升率：大)(获得AP+60)。
EXPアップ1	任务完成后获得的经验值增加(上升率：小)。
EXPアップ2	任务完成后获得的经验值增加(上升率：中)。
EXPアップ3	任务完成后获得的经验值增加(上升率：大)。
ギルアップ1	任务完成后获得的金钱增加(上升率：小)。
ギルアップ2	任务完成后获得的金钱增加(上升率：中)。
ギルアップ3	任务完成后获得的金钱增加(上升率：大)。
クランアップ1	任务完成后获得的部落点数增加(上升率：小)。
クランアップ2	任务完成后获得的部落点数增加(上升率：中)。
クランアップ3	任务完成后获得的部落点数增加(上升率：大)。
盗み／破坏ガード	盗窃和破坏技能防御。
いつでもカウンター	R技能没有设定的情况下可以使用反击技。



法律可以说是战斗中的规则。遵守法律就会受到裁判的加护，接受部落技能带来的特殊效果，在战斗结束后还会得到额外的裁判奖励；如果违反法律的话，战斗不能的角色在本场战斗中就无法用回复手段来复活，部落技能就会无效，而战斗结束时自然也没法得到裁判奖励了。

全法律一览



名称	内容
炎属性禁止（炎属性禁止）	禁止使用炎属性的武器和技能。
冷气属性禁止（冷气属性禁止）	禁止使用冷气属性的武器和技能。
雷属性禁止（雷属性禁止）	禁止使用雷属性的武器和技能。
三属性禁止（三属性禁止）	禁止使用炎、冷气和雷属性的武器和技能。
属性しばり（属性束缚）	只许使用炎、冷气、雷、风、土、水、圣和暗8种属性的攻击。
全属性禁止（全属性禁止）	禁止使用炎、冷气、雷、风、土、水、圣和暗8种属性。
刃物武器禁止（刃物武器禁止）	禁止使用匕首、剑、大刀、细剑、刀、斧、骑士剑、大剑和广刃剑进行普通攻击。
突きさし武器禁止（突刺武器禁止）	禁止使用西洋剑和枪进行普通攻击。
なぐり武器禁止（殴打武器禁止）	禁止使用法杖、杖、棒、拳套、锤子和魔杖进行普通攻击。
飞び道具禁止（飞行道具禁止）	禁止使用弓、刚弓、铳、大炮和纸牌进行普通攻击。
杂货武器禁止（杂货武器禁止）	禁止使用乐器和书物进行普通攻击。
动物爱护	禁止伤害魔物的行为。
ヒュム爱护（人类爱护）	禁止伤害人类的行为。
バンガ爱护（邦加爱护）	禁止伤害邦加族的行为。
ン・モウ爱护（嗯莫爱护）	禁止伤害嗯莫族的行为。
ヴィエラ爱护（维埃拉爱护）	禁止伤害维埃拉族的行为。
モーグリ爱护（莫古利爱护）	禁止伤害莫古利族的行为。
シーク爱护（席克爱护）	禁止伤害席克族的行为。
グリア爱护（古里亚爱护）	禁止伤害古里亚族的行为。
男性爱护	禁止伤害人类、邦加族、嗯莫族、莫古利族和席克族的行为。
女性爱护	禁止伤害维埃拉族、古里亚族的行为。
异性爱护	禁止伤害异性的行为。
弱者爱护	禁止伤害等级比自己低的角色。
たたかう禁止（普通攻击禁止）	禁止进行普通攻击。
アイテム禁止（道具禁止）	禁止使用道具。



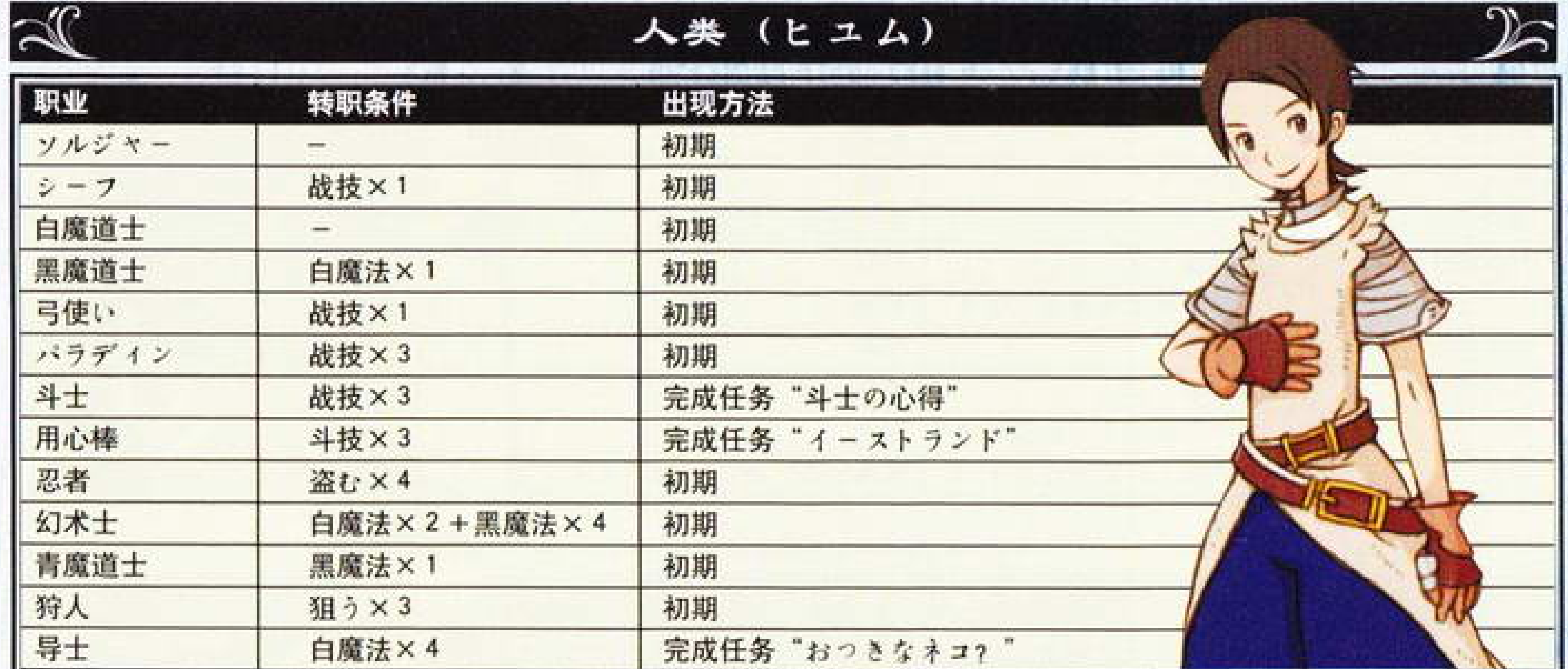
名称	内容
神兽召唤禁止	禁止召唤神兽。
スペシャル禁止（特殊技禁止）	禁止使用特殊技。
ヒュムA禁止（人类A禁止）	禁止人类发动A技能。
バンガA禁止（邦加A禁止）	禁止邦加族发动A技能。
ン・モゥA禁止（嗯莫A禁止）	禁止嗯莫族发动A技能。
ヴィエラA禁止（维埃拉A禁止）	禁止维埃拉族发动A技能。
モーグリA禁止（莫古利A禁止）	禁止莫古利族发动A技能。
シークA禁止（席克A禁止）	禁止席克族发动A技能。
グリアA禁止（古里亚A禁止）	禁止古里亚族发动A技能。
邻接行动禁止	禁止对相邻格子的角色采取行动。
远隔行动禁止	禁止对2格以外的角色采取行动。
范围行动禁止	禁止采取效果范围为2格以上的行动。
自己行动禁止	禁止对自己采取行动。
全体行动禁止	禁止面向全体的行为。
HP回复禁止	禁止回复HP。
MP回复禁止	禁止回复MP。
まねっこ禁止（模仿禁止）	不能采取和前一个行动的角色相同的行动。
ノックバック禁止（吹飞禁止）	禁止将对象吹飞。
背后攻击禁止	禁止从背后攻击对象。
ミス禁止	禁止行动Miss。
恶性ST禁止	禁止使用有害异常状态攻击。
良性ST禁止	禁止附加有益状态。
全ST变化禁止	禁止使用异常状态攻击。
ST变化されるの禁止（被动ST变化禁止）	禁止遭到他人攻击进入异常状态。
盗まれ禁止（被盗禁止）	禁止被盗走金钱和道具。
Rアビリティ禁止（R技能禁止）	禁止发动R技能。
ダメージ20↓禁止（伤害20↓禁止）	禁止给予20HP以下的伤害。
ダメージ100↓禁止（伤害100↓禁止）	禁止给予100HP以下的伤害。
ダメージ20↑禁止（伤害20↑禁止）	禁止给予20HP以上的伤害。
ダメージ50↑禁止（伤害50↑禁止）	禁止给予50HP以上的伤害。
ダメージ100↑禁止（伤害100↑禁止）	禁止给予100HP以上的伤害。
HP20↓禁止	不能让HP低于20。
HP100↓禁止	不能让HP低于100。
HP200↓禁止	不能让HP低于200。
MP消费20↑禁止	禁止消耗MP20以上的行为。
MP消费禁止	禁止消耗MP的行为。
MP消费しばり	禁止使用不消耗MP的技能。
スマッシュ60↑禁止（必杀槽60↑禁止）	不能让必杀槽高于60%。
仲良し禁止（亲密禁止）	回合结束时，各单位之间不能相邻。
ひとりぼっち禁止（孤独禁止）	回合结束时，各单位之间必须都相邻。
绝对移动1	每次必须只移动1格。
绝对移动3	每次必须强制移动3格。
必ず移动（必定移动）	轮到行动时必须移动。
水进入禁止	禁止进入水中。
高さ10↑禁止（高度10↑禁止）	禁止位于高度为10以上的格子。

全种族职业出现条件

本作中一共有7个种族，不同的种族可以转职的职业也是不同的。在转职列表中呈灰色的职业，需要将其他特定职业的A技能学到一定程度后才会出现。而一些初期没有出现的职业就要通过完成特定的任务来让它们出现了。打开“部落情报”中的“任务报告”子菜单可以看到出现过的任务列表，而与职业出现相关的任务全部显示在列表的中下方，要判断起来还是很方便的。另外，阿黛尔、梵、潘妮萝、哈迪和阿尔西德等人还有专属的特殊职业，阿黛尔的特殊职业获得方法会在攻略正文部分提到，而其他人的专属职业是一开始就可以选的，在这里就不做介绍了。

还要说一下的是同伴的加入方法，除了“人才介绍所”任务外，特定的时间到特定的区域中去也会触发新的大众脸同伴加入部落的申请，如果同意申请的话就可以让他们加入，而这也是令队伍中同伴增加的最有效方法。其中比较特别的是古里亚族的加入方法，她们一般会在年末的时候出现在“フロージスの町”区域，如果碰上她们别错过了。

人类（ヒユム）



职业	转职条件	出现方法
ソルジャー	—	初期
シーフ	战技×1	初期
白魔道士	—	初期
黑魔道士	白魔法×1	初期
弓使い	战技×1	初期
パラディン	战技×3	初期
斗士	战技×3	完成任务"斗士の心得"
用心棒	斗技×3	完成任务"イーストランド"
忍者	盗む×4	初期
幻术士	白魔法×2＋黑魔法×4	初期
青魔道士	黑魔法×1	初期
狩人	狙う×3	初期
导士	白魔法×4	完成任务"おつきなネコ？"

莫古利族（モーグリ族）

职业	转职条件	出现方法
动物使い	—	初期
シーフ	—	初期
黑魔道士	—	初期
モーグリナイト	呼び出す×1	初期
铳使い	呼び出す×1	完成任务"コーグモーグ社"
曲艺士	からくり×2	初期
からくり士	盗む×2	初期
时魔道士	黑魔法×5	初期
チョコボ士	呼び出す×2	完成任务"ポポチョコボ"
魔炮士	からくり×2＋铳击×2	完成任务"炮击士とクポ声と"

维埃拉族（ヴィエラ族）

职业	转职条件	出现方法
フェンサー	—	初期
白魔道士	—	初期
绿魔道士	白魔法×1	完成任务"绿の……？"
弓使い	—	初期
精灵使い	白魔法×2	初期
赤魔道士	突剑技×1＋白魔法×1	初期
魔法剑士	赤魔法×2	完成任务"めざせ魔法剑士！"
召唤士	精灵魔法×2	初期
アサシン	精灵魔法×2＋狙击×1	完成任务"アサシンヴィス"
スナイパー	狙う×2	初期

邦加族（バンガ族）

职业	转职条件	出现方法
ウォリアー	—	初期
ホワイトモンク	—	初期
龙骑士	战技×2	完成任务"龙骑士キュラ"
守护骑士	斗剑技×2	初期
グラディエーター	战技×2	初期
マスターモンク	战技×2＋僧技×2	完成任务"バンバンガ！"
ビショップ	僧技×2	初期
神殿骑士	祈祷×2	初期
炮击士	龙技×2	完成任务"ブレイヴバンガ"
トリックスター	拳技×2	完成任务"幻惑！トリックスター"

嗯莫族（ン・モウ族）

职业	转职条件	出现方法
白魔道士	—	初期
黒魔道士	白魔法×1	初期
魔兽使い	—	完成任务“魔兽の心”
时魔道士	黒魔法×5	初期
幻术士	白魔法×2＋黒魔法×4	初期
炼金术士	幻术×2	初期
里魔道士	时魔法×2	完成任务“ノーベルンモウ”
セージ	あやつる×1＋白魔法×2	初期
学者	贤术×1＋时魔法×1	完成任务“がくもんのススメ”

席克族（シーク族）

职业	转职条件	出现方法
バーサーカー	—	初期
レンジャー	—	初期
ラニスタ	—	完成任务“ラニスタのほこり”
ヴァイキング	サバイバル×1	完成任务“グレール样だ！”

古里亚族（グリア族）

职业	转职条件	出现方法
狩人	—	初期
ラプター	狩り×1	完成任务“アイドルの乐器”
バスタード	狩り×1	完成任务“バスタード”
风水士	狩り×1	完成4个“风水门”任务



写在游戏开始之前



难度选择

游戏一开始会提供两种难度供玩家选择，“ノーマル”为通常难度，“ハード”则为困难难度。相比通常难度，困难难度中敌人的攻击力会得到明显增加，适合那种觉得通常难度不够过瘾的玩家挑战。通常难度和普通难度在剧情和任务上是相同的，玩家可以根据自己的实际情况来进行选择。

最初的提问

在正式进入游戏前，卢梭的班主任会给玩家做一个调查。调查一共有3道问题，每个问题有3个答案选项，根据问题答案的组合情况，会影响到卢梭初期的部落技巧数值和追加的部落技能。游戏初期卢梭有5种部落技能，其中“パワーアップ1”、“かいひアップ1”、“スピードアップ1”和“ラッキー1”4种是不管哪种答案组合都会出现的，但第5项就要通过调查的答案组合来决定了。下面就把不同的答案组合获得的追加部落技能和初期部落技巧数值为大家罗列一下（上中下为3个答案选项的位置）。

追加部落技能	答案		
	问题1	问题2	问题3
パワーアップ2	上	下	中
	中	中	中
	下	上	下
かいひアップ2	上	中	下
	中	上	上
	下	中	上
スピードアップ2	上	下	上
	中	下	上
	下	中	下
ラッキー2	上	上	下
	中	上	中
	下	上	中
EXPアップ1	上	上	上
	中	下	中
	下	中	中
APアップ1	上	中	上
	中	下	下
	下	下	下
ギルアップ1	上	上	中
	中	上	下
	下	上	上
クランアップ1	上	中	中
	中	中	下
	下	下	中
スマッシュアップ1	上	下	下
	中	中	上
	下	下	上

主线任务攻略

激动人心的暑假马上就要来临了，在这漫长的假期中将会有什么意想不到的趣事发生呢？主人公卢梭（ルッソ）对此充满了期待。在班主任宣布完暑假的注意事项后（这里会做个调查，选项关系到后面玩家习得的部落技能，具体请参看前文介绍），下课铃声响起，这意味着暑假已经正式开始。同学们纷纷开始收拾东西准备离校回家，卢梭却被班主任留了下来。由于平时在班上调皮捣蛋外加经常迟到，班主任给他布置了一份额外的作业——在离校之前帮助兰迪尔（ランデル）老师将图书馆收拾干净。

来到图书馆，卢梭发现兰迪尔老师还没有来，便开始翻看桌上的图书解闷。卢梭对这本插画是剑与魔法的古旧图书产生了浓厚的兴趣，当他不断翻过书页时却发现了一个奇怪的现象，书中有好几页都是空白的。在书的最后一页印着这样的文字：填满书中空白的人啊……告诉我你的名字吧。卢梭根据文字的提示在书上写下了自己的名字，神奇的事情发生了。图书的书页开始迅速翻动起来，并将卢梭吸入了书的里面。

被吸入书中的卢梭来到了一个陌生的世界，还没有来得及欣赏这个世界的美景，他就被身后的叫声给吓了个半死——倒霉的他正好掉在了巨鸟怪的嘴边。

“喂，小鬼！如果你想100%脱险的话，就加入我们的部落吧！”一个兽人出现在卢梭的面前，在他身后的还有一个白魔道士和一个黑魔道士。“只要你加入我们的部落，就算受到伤害也不会死掉。而方法也很简单，只要对着裁判宣誓就行。”

此时的卢梭显然没有时间去选择，他按照兽人的吩咐，对着眼前被召唤出来的裁判表达了自己想加入部落的决心——尽管他压根还不知道部落是干什么的。在宣誓完毕后，卢梭获得了一套不错的武装，同时也得知了兽人的名字叫做希德（シド）。此时巨鸟怪身边又有几只魔物出现，但有了裁判加护的卢梭此时心中已没有半点恐惧。他拿起武器，和希德一起向魔物冲了过去。



森にあらわれたもの RANK 01

地点	タルゴの森	最大参战人数	4人
胜利条件	打败クレスタ	法律	飞行道具禁止
报酬	250Gil、ジケット铅×2、ファランの花粉×2		

一开始白魔道士和黑魔道士会对战斗系统进行简单讲解。此战的法律为禁止使用飞行道具，不过由于此时队伍中还没有装备飞行道具的同伴，因此这项法律可以说是形同虚设。作为NPC登场的希德不受玩家控制，他一开始就会去攻击BOSS。BOSS的攻击射程很远，并且攻击力很高，如果发现同伴HP低下的最好马上让白魔道士回复HP。虽然胜利条件是打败BOSS，但只要把它的HP降到一定程度就可以过关，左下方的两个杂兵可以不用理会。

解决掉敌人之后，卢梭的肚子也开始饿了起来，希德准备把他带回村里。在村中的酒吧，卢梭对希德说明了自己来到这个世界的原因，希德答应帮助他回到原来的世界，并表示高级的魔道士可能会有办法。卢梭决定在找到回现实世界的方法之前先在希德的部落里效力一段时间。



CHECK POINT

此时可以给部落起个新名字，如果不改那部落名就是默认的“加里部落”（ガリークラン）。看完剧情回到大地图后，按A键调出菜单选择“パブ”就可以进入酒吧接新的剧情任务。在执行任务之前可以先去“商店”（ショップ）看一下，在离开的时候商店的服务员会告诉你“宝物”（おたから）的作用。此时可以合成一把ブロードソード，记得合出来的东西要花钱购买才能占为己有。执行任务前先整理一下同伴的装备也很有必要，建议此时把副技能全部装成“道具”（アイテム）。

守れ、チョコボ！　RANK 02

地点	タルゴの森	最大参战人数	5人
胜利条件	敌全灭	法律	炎魔法禁止
报酬	1050Gil、ヘビの皮×2、小さなキノコ×2、真水×4		

陆行鸟牧场中遭到了野狗的袭击，此战的目的就是把野狗们全部消灭掉。在战斗开始前，可以选择一个部落技能来支援队伍。战斗方面没什么难度，敌人一共只有3名，很容易就可以解决。

战斗结束后，卢梭惊奇地发现自己怀中的笔记本上自动记下了来到了伊瓦利斯世界后发生的事情。回到村中的酒吧，卢梭和希德听到有的顾客正在谈论盗贼团。据说最近盗贼团非常猖狂，经常在通往卡莫亚镇（カモアの町）的要道上向商人收取买路钱，已经有好几个商人遭到了袭击。



参上！黄色の翼　RANK 03

地点	タルゴの森	最大参战人数	5人
胜利条件	敌全灭	法律	冷气属性禁止
报酬	1750Gil、ラミアのウロコ×2、药针×3、土の石×3		

在通往卡莫亚的道路上果然见到了盗贼团“黄色之翼”，看到前来缉拿他们的卢梭一行，盗贼团竟然还有眼无珠地问他们收取买路钱……此战最有威胁的是敌方中黑魔道士的范围魔法，因为战场比较小，因此要避免我方同伴站得过于集中。另外，敌方弓箭手的蓄力后攻击也是比较讨厌的物理攻击手段，要多加小心。

CHECK POINT

消灭了盗贼团之后就可以前往另一个区域卡莫亚镇了。需要注意的是，在同一个区域内移动是不会消耗天数的，但在区域间移动就会消耗，当发生剧情和完成任务时，日子也会过一天。此时如果去酒吧就会发现“部落挑战”（クラントライル）任务已经可以选了，要想学新的部落技能就只有完成特定的“部落挑战”才行。另外需要注意的是，接受部落挑战时消耗的是“部落点数”（CP）而不是金钱。

卡莫亚镇比之前的森林小村可要大上不少。在镇上，希德找到了一位专门从事情报买卖的席克族，想向他打听魔道士高手的消息。不过这个名叫利布（リブ）的席克族一开始并没有打算透露情报，直到希德准备另请高明时，他才表示如果想要情报，就拿“番茄的蒂”（トマトのヘタ）来交换。

卢梭和希德接下了番茄相关的任务。虽然卢梭平时并不讨厌番茄，但看到眼前那群长着番茄状的怪物时，他的心里却怎么也爽不起来。在番茄怪中，希德发现了一只头上长着钻头的品种，据说他头上的钻头非常值钱。

“猎人先生们，要打猎也算上我吧。”一个头上带着大蝴蝶结的少女出现在两人身后。少女表示自己很想加入卢梭和希德的行列，想靠任务的报酬分一点钱花，否则她能不能吃上晚饭都是问题。在少女的死缠烂打下，卢梭无奈只好答应了她的要求。



トマト、トマト　RANK 05

地点	カモアの町	最大参战人数	5人
胜利条件	敌全灭	法律	雷属性禁止
报酬	560Gil、斗气のかけら×2、ふつうの绢丝×2、ウサギの毛皮×2		

本战中少女阿黛尔（アデル）会作为NPC登场，加上希德，队伍中就有两个NPC了，不过他们的能力还是不错的，不用担心会成为玩家的绊脚石。敌人方面要注意的还是那种头上带钻头的番茄，它们会进行远程攻击，而且还有让我方中毒的攻击手段。

卢梭顺利得到了番茄的蒂，却不见了番茄怪头上的钻头，原来它已经被少女给抢走了。少女美滋滋地幻想着用钻头换到金钱之后的奢侈生活，还没等卢梭和希德反应过来就利用法术溜之大吉了。眼看嘴边的肥肉被人抢走，希德气得一句话都说不出来。

回到卡莫亚镇将番茄蒂交给利布，他按照约定将魔道士的消息告诉了卢梭和希德。裁判和法律这种东西在数百年前就已经存在于这块土地上，据说创造了法律的宫廷魔道士现在还活着。那位伟大的魔道士名叫拉扎弗德（ラザフォード），虽然根据历史记载他已经死去，并且还有人发现了他的坟墓和尸骨，但最近常常听说有人看到了和他很像的人。

正在和利布交谈的时候，卢梭在人群中发现了刚才骗走了番茄钻头的少女。听利布说，少女名叫阿黛尔，是个女猎人，人称“野猫阿黛尔”。据说她刚打听过附近最值钱的通缉犯在哪里，说不定正准备去执行任务赚钱呢。听到这里，卢梭再也坐不住了，丢下了魔道士的事情拔腿就去追阿黛尔。



手配书No.2　RANK 08

地点	バティストの丘	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒通缉犯ウゴール		
法律	MP 回复禁止		
报酬	1650Gil、いやしの水×4、圣の石×3、ゲッコーの木材		

接下任务后，卢梭只看到了通缉的魔物，却没有发现阿黛尔。本战的目的是击倒BOSS，所以如果不追求杂兵掉落的宝物的话，杂兵可以不用理会。BOSS有反击技能，因此和它肉搏的时候要特别注意。

取得了讨伐通缉魔物的战利品后，卢梭和希德准备赶回镇上。此时阿黛尔偷偷从大树背后走了出来，一边笑着称他们没有发现魔物身上最值钱的东西，一边走到魔物身边准备拿走宝物。可当她来到魔物附近的草丛中时突然大叫了起来——她的脚被牢牢地粘在了地上无法动弹。此时，原本应该已经离开的卢梭和希德又回来了，并洋洋得意地感叹着这种新式的老鼠胶果然好用。当卢梭准备让阿黛尔交出钻头的时候，回答却再次让他们失望。阿黛尔早就把钻头给卖了，并且卖到的钱早就已经全部挥霍完毕。听到这里，卢梭和希德气愤地扭头就走，假装根本就没有听见阿黛尔去掉老鼠胶的要求。

回到卡莫亚镇的酒吧，卢梭表示在收集更多关于拉扎弗德的情报前想先休息一会。利布那里已经问不出什么了新消息了，希德表示自己在古拉斯镇（グラスの町）有个老相识，也许他会知道些什么。

“古拉斯镇，不错嘛！”阿黛尔从酒吧后面的椅子上站起来，饶有兴趣地出现在卢梭和希德的面前。天晓得她是怎么从老鼠胶上挣脱下来的。在一番死缠烂打的套近乎轰炸



后，阿黛尔正式加入了队伍，虽然这看起来是那么的无厘头……

从卡莫亚镇左边的出口可以一路来到古拉斯镇。晚上，布德没有叫上卢梭就独自去打听情报了。在回去的途中，他遭到了一位蒙面男子的枪袭，中弹倒在了地上。当布德再度睁开眼睛时，已经是在病床上了。醒来的他告诉卢梭，拉扎弗德导师的确切位置是在阿尔达纳（アルダナ山）中，这个情报千真万确。虽然不忍心丢下布德，但卢梭最终还是决定前往山中。另外阿黛尔也想去那里山附近做任务，据说那里的山道被魔物堵住了，一般人根本没法上山。

手配书No.3　RANK 12

地点	アルダナ山	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒通缉犯ギルムント		
法律	炎属性禁止		
报酬	1330Gil、あまい果实×3、雷の石×5、良质の毛皮×2		

山中被浓浓的魔雾（ミスト）所笼罩。听阿黛尔说，这些魔雾是魔法的根本，这个世界上的所有东西几乎都包含着它们。由于魔雾浓厚，所以这里的魔物也变得异常猖獗。

此战的目的依旧是打倒BOSS，不过话说回来，战斗中能对我方造成威胁的也只有它。BOSS会使用提高攻击力和魔法攻击力的技能，如果被它背后偷袭的话，受到的伤害可是非常大的。



战胜了魔物，手脚飞快的阿黛尔准备上前夺取它身上的宝物，却被一个手持魔法杖的老人及时制止。魔物身上的魔雾马上就要破裂了，如果靠近它就会受到伤害。卢梭向老人说明了自己来到山中的目的，却意外地发现眼前的老人就是自己要找的大魔导师拉扎弗德。

跟随拉扎弗德来到他的住处，他表示卢梭想要回到原来的世界是完全可行的，而回去的关键就是他手中的笔记本。笔记本上记录的都是卢梭在伊瓦利斯世界中的点点滴滴，记录的量越多，其力量就越强大。也就是说，笔记本其实是通过卢梭的行动在积蓄力量，当笔记本上的空白全都被填满时，它本来所拥有的魔法之力就会被解放。使用这个力量，卢梭就可以回到原来的世界。

和拉扎弗德道别后，卢梭回到古拉斯镇向布德说明了自己在山中见到拉扎弗德的事情。卢梭表示在回现实世界之前，还想在这个世界中云游一番，另外也想多做些有趣的任务。阿黛尔建议他试试拍卖，这是一种部落之间争夺区域权利的活动，如果拥有了区域的特权就会得到不少好处。听到这里，卢梭不禁跃跃欲试。因为拍卖要消耗CP，因此阿黛尔推荐给卢梭一个收集CP的好任务，内容是在森林中击退火球ボム。



火の用心！　RANK 14

地点	ゼドリーの森	最大参战人数	6人
胜利条件	敌全灭	法律	MP回复禁止
报酬	2870Gil、白金×5、アガチス树×3、あやしいキノコ×1		

森林里出现了大量ボム，如果不快点将它们消灭，那么这里很快就会变成一片火海。敌人中的フロータイボール攻击附带毒效果，另外レッドマシュマロ会使用“重油”，如果它们配合火魔法一起使用的话还是比较讨厌的。胜利之后，两人得到了CP，这样就可以赶上拍卖会了。

CHECK POINT

此时去卡莫亚镇或者古拉斯镇都可以参加拍卖（会出现拍卖选项“オークション”）。第一次拍卖的话，工作人员会向你讲解拍卖的基本情况，拍卖的具体规则请参看文中的系统介绍部分。

第一次参加拍卖会就满载而归，阿黛尔大受鼓舞，表示以后要不断完成任务得到CP来参加拍卖会。卢梭则想要寻找一种花儿，想用它的花和叶煎药后给布德喝，好让他早点

康复。阿黛尔表示卢梭要是准备好了某种苔藓，她就可以帮忙煎药。正巧，这种苔藓和她梦寐以求的珍珠在同一个地方，因此只要接下一个任务就可以一举两得。



ジングパール解禁 RANK 17

地点	ガレリア洞窟	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒流沙のヌシ		
法律	嗯莫族A技能禁止		
报酬	3490Gil、ジングパール×8		

在洞窟深处的流沙中，卢梭和阿黛尔发现了一只巨大的怪物，虽然它看起来非常可怕，但为了得到珍珠和苔藓，就只有解决它。

本战一开始的敌人数量非常少，只有一个BOSS和两个杂兵，但其实是主线到目前为止最难打的一场战斗。敌杂兵会陆续从四面八方出现，而BOSS也会对我方使用伤害不低的全体攻击。BOSS位于地图的左下方，如果我方有同伴靠近它的话，它可能会将同伴吸入身体，在减少我方体力的同时给自己加血。地图左上方有个宝箱，想要取得的话要注意将移动力提高到3以上。另外，出于法律考虑，本战不要让嗯莫族上场，否则就算上场了也是个废人。

顺利取得苔藓和珍珠后，阿黛尔也遵守承诺把药给煎好了。希德对阿黛尔居然还会煎药感到很意外，而卢梭此时也突然问起了阿黛尔家人的事情和她一直独来独往的原因，但阿黛尔并没有透露。当希德问起卢梭以后有什么打算时，卢梭表示想去一些风光好的地方转转。希德推荐他去看看卢比山（ルビ山）的夕阳，而酒吧中也刚好有个那里的观光团护卫任务可以做。

虽然接这个任务的主要目的是去看夕阳，但由于到山顶时天色已晚，因此只能权当是去欣赏月色的了。此时，一位蒙面人出现在卢梭的面前，准备花100万买他部落的裁判，但卢梭显然不会答应。看到卢梭不为金钱所动，蒙面人招呼手下准备用武力去抢，并用不知什么手段封印了卢梭的裁判。





ルビ山のゆうべ RANK 20

地点	ルビ山	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒ユエン		
法律	冷气属性禁止		
报酬	2450Gil、タマガネ×3、大牙×3		

一开始ユエン就会封印裁判，这样一来部落技能就没法用了，当然在战斗中死去也没法复活了，因此在战斗中一定要格外小心。偏偏此战的敌人又都是些高级职业，因此打起来的难度一点也不逊于上一战，好在胜利条件只是打倒BOSS，如果觉得全灭敌人太麻烦就一鼓作气将BOSS打倒吧。

眼看不敌众人，蒙面人只好逃走，而部落的裁判之力终于也回归了。卢梭在蒙面人原来所在的地方找到了一块石头，准备带回去给希德看看。不过希德也无法判断这种石头究竟为何物，他建议卢梭去莫拉贝尔拉镇（モーラベルラの町）的鉴定屋鉴定一下。另外，那边还有个飞机场，卢梭也可以顺便去参观一下飞空艇。

由于鉴定屋也没有见过这种石头，因此鉴定要花上一些时间，卢梭想趁此机会去一睹飞空艇的风采。不过不巧的是，飞空艇最近由于出现故障而停止运营了，据说事故原因是人为的，但肇事者直到现在还没有被抓住。警方已经下达了通缉任务，反正闲来无事，卢梭准备去试试身手。

来到飞空艇，卢梭发现原来是一个嗯莫族在作怪，这次他竟然还想改造引擎……赶紧在他行动之前逮捕他吧。

"要逮捕他的人可不是你。"正当卢梭准备动手时，一个年轻的空贼出现在他面前。从空贼的语气来看，他似乎担心卢梭抢了他的宝物。然而卢梭此行是来抓犯人的，对宝物一事完全不知情。但眼前的空贼男子却并不相信他，反而和他就宝物的事情吵了起来。两人你一言我一语地争吵着，一旁的嗯莫族犯人反倒被完全冷落了，感觉自己被忽视的他召唤出同伙，向卢梭和空贼发起了进攻。



飞空艇トラブル! RANK 21

地点	モーラベルラの町	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒ジーニアス・エド		
法律	弱者爱护		
报酬	4780Gil、ガルクスアクア×2、レッドギーブス树×2		

本战中梵会作为NPC出战。此战的法律为“弱者爱护”，因此如果不想违规的话，就必须派遣等级比敌人低的角色出战。敌BOSS是魔法系的，用物理攻击打他会比较奏效，另外为保险起见，白魔道士可以先解决掉。

解决掉捣乱的嗯莫族后，卢梭和名叫梵（ヴァン）的空贼站在嗯莫族面前面面相觑，讨论着如何处置眼前的战利品。此时《FF XII》中的另一位角色潘妮萝（パンネロ）会出现，并惊讶为什么梵会出现在这里。梵一边表示自己是来这里抢宝物的，一边抱怨着潘妮萝的姗姗来迟。在潘妮萝的解释下，梵才发现原来是自己搞错了地方，这里是飞空艇的整备室，可没有什么宝物。

在和卢梭的误会消除之后，梵也准备离开了，潘妮萝让他在离开之前好好向卢梭道个歉。梵表面上没有认错，但将托拉梅迪诺湿原（トラメディノ湿原）有宝物的消息告诉给了梵，意思是可以把原本自己要去抢夺的宝物让给卢梭。卢梭对宝物的事情饶有兴致，决定马上就坐飞空艇去湿原看个究竟。

来到飞空艇机场，花300Gil就可以买票前往弗朗基斯地区（フロージス地区）。正当梵和阿黛尔准备登机的时候，布德追了上来，他的伤势已经痊愈得差不多了，以后就是队伍中的正式同伴了。

湿原的气氛比众人想象的要诡异许多，阿黛尔偏偏还在此时骗卢梭这里有幽灵出现，吓得卢梭两腿发软。谁知这次真的被阿黛尔说中了，幽灵真的出现在了众人面前……



ありふれたウワサ RANK 22

地点	トラメディノ湿原	最大参战人数	6人
胜利条件	敌全灭	法律	模仿禁止
报酬	2770Gil、虹色の丝×1、ピンクのしっぽ×2		

本战中的敌人大多数是不死系的，在HP为0后不会死去，而是变成墓碑留在战场上，一定回合之后就会以HP全满的状态复活。回复魔法对不死系敌人来说反而是扣血的，这一点可以利用，另外战斗前要准备好专门对付不死系的技能以让敌人们彻底滚蛋。此战中还要注意那种有着大眼睛的敌人，它们在濒死时会发动类似自爆性质的必杀技，威力非常恐怖。

战斗胜利后，一个发光的东西进入了卢梭的嘴巴里，卢梭将它吸入体内后，晕倒在了地上。在晕倒过程中，卢梭梦见了在现实世界中由于贪玩晚回家而让姑妈担心的事情。当卢梭再度醒来时，发现自己已经在湿原边的小屋中了，他又回想起了刚才的梦，自己的父母死后，他就一直跟着姑妈生活，这时候姑妈又在担心他了吧。

既然没有找到传闻的宝物，卢梭和阿黛尔准备先回镇上休息一会。此时只要回到有提示图标的镇上就可以发生剧情，睡梦中的他回想起了自己来到伊瓦利斯的点点滴滴。在梦的最后，他来到了一个充满着浓郁魔雾的地方，并被黑暗的裂缝所吞噬。

自从在湿原倒下后，卢梭的梦比原来多了不少，布德认为可能是他从湿原带回了什么不该带回的东西。据说有一种魔物会进入人类的梦中搅乱人们的美梦，而此时酒吧中正好有一项和这种魔物相关的任务可以接。



CHECK POINT

和拉扎弗德的住所一样，在湿原的小屋中休息（选择“？？？”）可以让时间快速经过20天，利用这个方法可以调整日期以让某些对特定时期有要求的任务快速出现。



眠れない日々 RANK 24

地点	ナザン废坑	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒オーバーソウル		
法律	恶性ST禁止		
报酬	3780Gil、圣战の药×3		

在废坑中，卢梭发现了让自己噩梦不断的罪魁祸首。此战中的敌人同样多为不死系，因此要注意的事项和上一战差不多。不过由于此战中的胜利条件只要打倒BOSS，因此其实可以完全不用担心它会复活，集中力量将其打倒就可以过关。

在解决掉引起噩梦的魔物后，发光物也从卢梭嘴巴里飞了出来。可此时，阿黛尔和希德也像之前的卢梭一样回想起了以前的事情。他们同样见到了那个充满着浓雾的地方，却谁都想不起那是哪里。卢梭表示自己无论如何也要找到那个梦境中的地方，这应该不是单纯的梦那么简单。

回到镇上的酒吧，卢梭等人见到了一个莫古利族的吟游诗人正在舞台上演奏动人的音乐。演出散场后，莫古利和酒吧老板谈起了关于某起任务的事情。在莫古利离开后，酒吧老板告诉卢梭，那个莫古利族是一个在世界各地寻找乐器的旅行艺人，为了制作新的乐器，莫古利在酒吧中登陆了寻找相关木材的委托。卢梭认为云游四海的莫古利也许会知道梦境之地的消息，便毫不犹豫地接下了寻找乐器素材的任务。



乐器を作るクポ〜！ RANK 27

地点	アイセン平原	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒炼金术士	法律	女性爱护
报酬	4730Gil、皇帝のウロコ×2、星々のかけら×3		

在执行任务前可以先去サンダルサ断崖出发关于取得“音笛草”的战斗。前往アイセン平原的目的是获取制作乐器的“ストラ树”，此时会发现一个嗯莫族的炼金术士，他的巨象兵研究已经卓有成效，就等着投入实战了，而卢梭等人的出现为他提供了最佳的实战测试机会。战斗方面没什么难度，只要注意法律规则就可以轻松过关。

CHECK POINT

收集完制作乐器的材料后，卢梭回到了镇上。不过还没等他坐安稳，莫古利就拜托他去做另一件事情，那就是去商店把取得的材料合成乐器。此时可以得到“うずをまいたつる”和2500Gil。在商店中的合成选项中选择“たのまれた乐器”一项，利用“うずをまいたつる”和“ストラ树”可以合成“天阳のテオルボ”、用“音笛草”和“ストラ树”可以合出“光のリュート”。

制作完乐器后自动发生剧情，卢梭问起了莫古利自己梦中那个充满着魔雾的地方，可惜莫古利对此也全然不知。好奇心旺盛的莫古利对卢梭的冒险很感兴趣，在听阿黛尔说到卢梭来自另一个神奇的世界后，他更是强烈希望能够加入部落与大家一起冒险，因为这些冒险经历无疑会成为他创作乐曲的最佳灵感。于是，队伍中又多了一名叫做哈迪（ハーディ）的莫古利族同伴。此时希德也赶来表示莫拉贝尔拉的鉴定屋那边已经有了鉴定结果。

来到莫拉贝尔拉镇，卢梭去鉴定屋取石头，而阿黛尔则留在酒吧中等待结果。在阿黛尔留在酒吧中喝东西的时候，她的身边出现了一位冷艳的蓝发女子。女子似乎看出了阿黛尔不是普通人，想邀请她成为自己的部下，却被阿黛尔断然拒绝了。女子灰溜溜地离开后，卢梭也回来了，表示那块石头是魔石的一种，据说非常稀有，但是它的具体情况鉴定屋

方面也不是很清楚。目前知道的是，这是一个被偷走的赃物，它原来的主人已经在酒吧中登陆了寻找失物的任务。卢梭二话没说接下了任务，准备立刻把宝石还回去。



さがしています RANK 29

地点	ビスガ绿地	最大参战人数	6人
胜利条件	敌全灭	法律	全体行动禁止
报酬	5480Gil、アインへリエル×2、アダマンタイト×5		

此战的敌人都是高级职业，因此难度不算很低。在战斗过程中要小心别踩到游侠放出的陷阱，另外狩人的异常状态攻击也比较讨厌。胜利条件为敌全灭，采取逐个击破的办法稳扎稳打地达成条件吧。

魔石被抢走了，不过希德并没有责怪卢梭，因为委托人的确是真正的学院研究者，谁也不会想到研究者中也会有这样的败类存在。既然事情已成定局，希德决定静观其变，看看那帮人抢夺魔石到底有什么打算。从希德的语气中，卢梭发现他似乎对这帮人的底细很清楚，怀疑他是不是认识这帮人。希德并没有否认这一点，表示这个组织名叫卡缪迦（カミュジャ），是一个以古拉斯镇为据点从事非法走私买卖的犯罪组织。

回到镇上的酒吧，卢梭听到有客人在讨论贝尔特利男爵被袭击的事情。据说男爵受到了重伤，已经下达了通缉令缉拿凶手，而来自东方的两位空贼成了最大的嫌疑对象。听到这里，卢梭脑海中立刻浮现出了梵和潘妮萝的身影，不过他觉得他们应该不会是那样的人。鉴于尤安当初提到过要去找男爵，因此希德推断这可能又是卡缪迦干的好事，并且男爵最近也和组织接触过，所以基本可以把凶手锁定为卡缪迦了。

来到卢比山，卢梭见到了被赏金猎人围困的梵和潘妮萝。尽管梵表示自己并没有袭击男爵，但赏金猎人似乎并不关心他是否有罪，他们此时只想拿下梵去换取赏金，仅此而已。



指明手配・空贼ヴァン RANK 29

地点	ルビ山	最大参战人数	5人
胜利条件	保护梵和潘妮萝并全灭敌人		
法律	绝对移动1		
报酬	5040Gil、雷鬼晶×2、タマガネ×4		

此战最大的麻烦就是法律的限制。法律规定我方每次只能强制移动1格，而本关的山地地形又高低不平，因此移动方面成了大问题。如果有“妖精の靴”的话，建议给主力装上，这样就可以无视高低差来移动了。另外此战中最好多准备几名远程攻击手，免得一步一步地移到敌人身边物理攻击太费劲。在试探移动的过程中注意不要随便乱走，否则踩上陷阱的话就会被强制判定移动完毕，很有可能会违反移动1格的规定。

梵和潘妮萝在此战中作为NPC出战，梵的问题不大，潘妮萝由于和我方离得较远有点棘手，除了要赶紧派同伴去支援她外，还要祈祷她不要去主动攻击会反击的敌人。

梵对卢梭等人的出手相救表示感谢。在希德的追问下，梵再次确认自己没有袭击过男爵，相反，他们还救了男爵一命。潘妮萝表示，当他们进入男爵的府邸时，男爵已经遭到了袭击。从男爵指甲变蓝这一点来看，他似乎中了什么剧毒。当梵和潘妮萝把他带到屋外抢救时，却正好被人撞见了，因此无缘无故地成为了袭击男爵的嫌疑人。目前他们能做的，只有安分守己等男爵伤势痊愈后证明他们无罪了。

回到古拉斯镇的酒吧，希德好像变了个



人似的，非常不合群。在布德与卢梭争执时，哈迪赶来表示酒吧中有个指明要求加里部落去完成的任务，委托人表示会在德尔干丘亚遗迹（デルガンチュア遺迹）恭候加里部落光临，而和委托书一起寄来的还有一块和被抢走的魔石很像的宝石。

来到指定地点，卢梭等人发现了一名有着蓝色头发的女子，而阿黛尔也认出了她就是在酒吧中企图把自己招入魔下的人。

“今天你可逃不掉了，布德。”蓝发女子似乎和布德早就认识。

“我可从来不记得我有逃过，伊露娅（イルーア）。”布德对女子也不陌生，因为她就是卡缪迦的人。

“伊露娅，我有两件事情想问你。”布德问那位叫做伊露娅的女子：“袭击贝尔特利男爵的是你吧。我听说男爵的指甲变成了蓝色，这可是你调合的毒药的副作用。”

“那另一个问题呢？”伊露娅的回答似乎已经默认了自己的罪行。

“白银的魔石，那是什么？”

“是某种魔法的触媒。因为男爵制造了强大的魔法障壁，所以打消它需要那个魔石的力量。真是个运气不错的老家伙，没想到会被空贼救下。不过男爵应该也已经明白了，和卡缪迦作对没有什么好下场。男爵不是傻瓜，和你不一样。”伊露娅带着略微有些讥讽的语气说道。

“傻瓜这毛病，不到死的那一天也许是治不好的咯。”

“那么，我就让你赐你一死吧，和那时一样。”伊露娅拿起武器，并采用了与尤安一样的手段封印了加里部落的裁判。

亲爱なる…… RANK 34

地点	デルガンチュア遗迹	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒イルーア	法律	禁止被盗
报酬	6550Gil、圣战の药×1		

又是一场难度颇高的战斗。一开始伊露娅会封印裁判，没有裁判的加护虽然没有了苛刻的限制，但打起这种难度不低的战斗来总会觉得心里不太踏实。伊露娅会使用让我方HP变为1/4的恐怖招数，如果我方有同伴太过靠前，很有可能会遭到敌人们的轮流攻击而战斗不能。另外敌人中还有人会使用“死之宣告”，因此此战最好还是找机会集中攻击伊露娅以速战速决。

“哼哼，看来你还是宝刀未老啊，布德。你和我一样，是只有拿着武器才能活下去的人。我是必须拥有力量的人，我深知力量是什么，而力量也接受了我。”伊露娅不敌众人的围攻，但她显然还没有放弃卷土重来的机会。

就在此时，卢梭笔记本上的字开始闪烁，发出了光芒。

“这，难道是魔导书？”伊露娅说着，拿起武器准备去砍魔导书，却被魔导书弹开，晕了过去。

在光芒中，卢梭等人竟来到了那个一直在梦中出现的地方，与此同时，一个熟悉的声音也出现在众人的耳边。声音来自拉扎弗德，他叮嘱卢梭等人这是一个危险的地方，要他们按照自己所说的方法离开这里。正当众人准备离开时，卢梭等人面前的裂缝中伸出了一只巨大的手掌，而魔物们也在同时出现。拉扎弗德让卢梭赶紧封印从裂缝中出现的怪物，否则后果不堪设想。



深渊の穴



地点	デルガンチュア遺跡	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒ヌーキア	法律	特殊技禁止
报酬	——		

此战紧接着上一战进行，不过战斗中裁判已经回归，参战同伴可以重新选择并且HP也已经回复，因此难度比上一战要低。此战的目的是打倒BOSS，而杂兵则会无限出现。场景的两侧有魔导炮可以利用，靠近它们选择特殊指令后可以让它们蓄力，当蓄到100%时就会对敌全体进行攻击。不过话说回来，本关的BOSS并不难打，如果队伍中有强力肉搏型角色的话，很容易就可以达成胜利条件。



将裂缝中的魔物封印之后，卢梭按照拉扎德的吩咐，触摸水晶之门回到了伊瓦利斯世界。拉扎弗德表示，魔石是裁判的根本，但使用起来却没那么简单。如果一直释放魔石的力量直到魔力全部消失，那么使用者的力量也会在短短几天之内全部耗尽。另外，拉扎弗德也表示卢梭他们刚才所在的那个神秘之地叫做禁域赛雷亚（ゼレイア），这个世界上有很多魔雾不安定的地方，而赛雷亚就是其中之一。这些地方时不时就会开启一个通往异界的洞穴，将邪恶的怪物召唤到这个世界。赛雷亚之所以变成现在的不毛之地并从大陆隔离，也都是因为那个洞穴的力量。一旦洞穴完全张开，那么世界将会受到非常大的影响，感知到这个危险的魔道士们创造了封印洞穴的咒文书，而这本咒文书正是卢梭一直带在身上的笔记本。封穴的魔导书——这就是卢梭的笔记本真正的名字。

听到这里，希德恍然大悟。疯狂追求力量的伊露娅想利用洞穴中释放的力量，男爵知道了洞穴的秘密所以才遭到了袭击。当伊露娅知道卢梭的笔记本是封穴的关键之后，就想把笔记本破坏掉。

"那本笔记本并不是普通的剑与火可以破坏的，他被强大的力量守护着，而那个力量的源泉，就是卢梭你。"拉扎弗德说道，"装点着笔记本的文字，将作为你生存的证明一直守护着笔记本。"

"那我以后该怎么办？"卢梭也不知道今后该怎么做。

"不要多想，只要和以前一样将笔记本填满就行了。做自己想做的事情，见自己想见的人吧，这些都会成为魔力之源。总有一天，你的文字会写满笔记本，为这个世界的故事拉下帷幕。"

回到镇上，哈迪说自己有个关于地下打捞的任务想去哥谷镇（ゴーグの町）做。哥谷镇上聚集着很多莫古利族的机工士，并还保留着很多古老的技术，说不定那里可以找到从没见过的乐器。

在途径弗朗基斯镇的时候，卢梭遇到了两个邦加族男子，邦加族们硬是要说卢梭偷走了他们的黄金徽章，事情闹得沸沸扬扬，最后还是一只陌生的莫古利出来解了围，玩过前作的玩家应该很容易就能认出这只莫古利是谁了吧。莫古利表示是卢梭把邦加族们称为蜥蜴才得罪了他们，"蜥蜴"这两个字对于邦加族们来说可是禁语。卢梭把在镇上发生口角并被人解围的事情告诉了哈迪，听卢梭这么一描述，哈迪突然想起了自己的哥哥，因为他的哥哥也像刚才那个莫古利一样，最擅长做调停仲裁的事情。

来到地下坑道，发现原本正在忙碌的莫古利们神情突然变得焦虑起来，原来是莫古利一族的天敌"莫古利吞噬者"（モグイーター）出现了。莫古利战士驾驶着机器人准备对抗天敌，谁知机器突然发生了故障，莫古利们吓得四处逃窜，一旁的哈迪也吓得直哆嗦。



地下坑道サルベージ RANK 37

地点	ゴーグの町	最大参战人数	6人
胜利条件	敌全灭	法律	三属性禁止
报酬	7580Gil、オリハルク×1		

虽然此战中的敌人们都有属性弱点，但由于有法律的限制，想要用它们的弱点攻击

是不行的，只能老老实实地耐心将它们逐一消灭。敌人的状态异常攻击比较讨厌，中招之后要注意及时解除异常状态。

战斗结束后，逃亡的莫古利们又回来了，而哈迪也发现了新的乐器。阿黛尔此时表现得有些心不在焉，丢下卢梭和哈迪一个人先回去了。独自回去的阿黛尔想起了自己瞒着众人和拉扎弗德的对话。她从小就有着异于常人的学习能力，但当时她并没有发现自己有什么特别之处。直到有一天，她所在的村子开始流行一种传染病，包括她父母在内的村民们全部都病死了，只有她一个人相安无事地活了下来。那时她才知道，她和别人是不同的。拉扎弗德表示，像她这种在血液中蕴藏着巨大潜力的人被称为“优秀者”(优れし者)，但阿黛尔却并没有因为这种特殊的身分感到高兴。相反，与普通人的不同让她无法融入一般人的生活，从而才形成了她现在孤僻的性格。

回到镇上，卢梭发现阿黛尔留下一张小纸条后不见了，同时消失的还有希德存了很久准备用来买新披风的钱……卢梭和希德并没有把阿黛尔的离去放在心上，而是选择了继续完成新的任务。重新恢复了自由身的阿黛尔感觉到了久违的神清气爽，却没有发觉伊露娅已经在慢慢向她逼近……



その目はなにを见る　RANK 40

地点	クシリ沙漠	最大参战人数	6人
胜利条件	让阿黛尔恢复知觉		
法律	飞行道具禁止		
报酬	9100Gil、オリハルク×1		

在前往沙漠执行任务的时候，卢梭和希德竟然见到了刚刚离队的阿黛尔。此时的阿黛尔已经被伊露娅控制，受操纵前来抢夺卢梭的魔导书。本战的目的是让阿黛尔恢复知觉，具体做法是让卢梭与阿黛尔相邻，然后选择出现的特殊选项“话しかける”3次就可以过关。

在卢梭的努力下，阿黛尔恢复了知觉。阿黛尔出于自己特殊的身分打算疏远部落，但卢梭的安慰让她改变了想法，重新回到了队伍。就算不是普通人那又如何，卢梭还来自异世界呢，大家不都相处得非常融洽吗?

回到镇上听到有人在讨论米涅玛姆（ミニマム）子爵家失窃的事情，而身为空贼的梵和潘妮萝又成为了最大嫌疑人。据说他们的下一个目标是一个叫做“黑猫”的宝物，在下手之前，他们已经向宝物的持有人发出了通知，并自称最速空贼。



CHECK POINT 阿黛尔的隐藏职业

在完成任务“その目はなにを见る”后前往拉扎弗德的家中会发生剧情。阿黛尔接受了自己优秀者的身分，而拉扎弗德也将世界上还有另一位名叫雷纳特（レナート）的优秀者的事情告诉给了她。之后前往ゼドリーの森就会发生新的剧情，阿黛尔会见到雷纳特并与他单挑，胜利之后就可以获得她的隐藏职业“エアレス”了。在得到隐藏职业后前往酒吧中查看免费报纸，有时会发现一些小道消息，根据小道消息的提示前往各个指定地点就会出现隐藏任务，完成之后阿黛尔就会得到隐藏职业的专用武器。



空贼からの挑战　RANK 46

地点	カモアの町	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒冒牌的梵	法律	邦加爱护
报酬	10470Gil、ヒヒイロカネ×1		

卢梭等人埋伏在了空贼准备作案的地点，等了片刻之后，空贼终于出现了。不过从他们的语气来看似乎与卢梭记忆中的梵和潘妮萝有些不太一样。当他走近一看才发现眼前的二人组哪里是什么梵与潘妮萝，分明就是一对冒牌的歪瓜裂枣。

本次战斗非常简单，只要打败假冒的梵就可以了，如果速度够快攻击力够高，不出一个回合就可以把他解决掉。由于法律规定不能伤害邦加族，因此右下的那位炮击士就无

视掉吧，尽快干掉假冒梵就可以过关。战斗结束之后，真正的梵和潘妮萝出现了。梵表示只要看通知上的落款就可以看出是不是真正的他，因为他从来不会称自己为“最速空贼”。

回到镇上发生剧情。卢梭看着自己笔记本上记录的点点滴滴，虽然他在伊瓦利斯的冒险不见得有多伟大，但是那样让人难以忘怀。现在笔记本上就只剩最后的几行文字没有写满了，而当其写满的那一刻，也就是卢梭离开这个世界的时候了，卢梭对自己在伊瓦利斯的冒险将以何种形式结束充满了期待。

希德说起了自己以前的事情，他说自己离开卡缪迦纯粹是因为自己价值观的改变，自己已经不再喜欢在组织中生活的感觉。但组织方面可没有把此事看得那么简单，一直都在派人追杀他。在希德亡命天涯并已经绝望的时候，他遇到了裁判，并重新产生了生存的意志作为猎人活了下来。

此时哈迪会带来最新委托的消息，委托人希望加里部落能够参加一项庆祝活动，而委托人不是别人，正是卡缪迦的伊露娅。不管她的这次委托葫芦里卖的是什么药，卢梭和希德也打算前去赴约，是时候和她来个最后的了断了。

“那么，你要我们来这是到底是为了庆祝什么？”面对遗迹中的伊露娅，阿黛尔不耐烦地问道。

“小姐，我的故事已经完成了。”伊露娅一边说着，一边拿出一本记载着自己故事的魔导书，“现在我在考虑怎么给书做个总结，最后得出的结论是将你们打倒。怎么样，算是很正统的英雄物语了吧。”



“那打倒了宿敌的英雄最后成为国王统治了国家吗？”希德问。

“不错，那正是我该走的道路，我的愿望。魔导书的主人公只有一个，而故事也只有一个，你们只要让我的故事变得更加精彩就行了。”

“就算我的故事到最后会被舍弃，我依然会坚持到最后，因为我的笔记本上记下的不仅是我自己的故事，而是大家的故事。”卢梭毅然说道。

“那就放马过来吧，故事已经开始了！”伊露娅说着，召唤出同伴并再次封印了裁判。

CHECK POINT 梵和潘妮萝的加入

剧情发展到这里时前往弗朗基斯镇可以触发剧情“エレガントな対面”，色男阿尔西德（アルシド）会拜托卢梭将一封信交给梵。此时前来寻找梵的潘妮萝会成为同伴，除了特殊的专用职业“舞娘”（踊り子）外，她的其他职业技能居然和维埃拉族相同……

潘妮萝加入后来到弗朗基斯区域上方的カノル砦西门就会进入战斗任务“トラブル・ヒーロー”。战斗的胜利条件是在保护好梵的情况下打倒全部敌人。任务很简单，完成之后梵就会加入了。梵和潘妮萝加入之后回到镇上可以触发一段剧情，他们会提到《FF XII 亡灵之翼》中的相关剧情。



セレモニー RANK 47

地点	デルガンチュア遗迹	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒イルーア	法律	男性爱护
报酬	9870Gil、高级毛皮×1		

本战中裁判照旧被封印，因此打起来比较麻烦。伊露娅和以前一样还是会使用令我方HP变为1/4的恐怖招式，她的反击能力也是一流的，近身战要特别小心。敌人中的召唤士会大范围回复HP，如果有必要可以将她先解决掉免得夜长梦多。之后如果不想打持久战，只要集中攻击伊露娅就可以了。

伊露娅战败后并没有死心，而是想要打开洞穴，使用洞中的力量来强化自己。众人再一次来到了禁域赛雷亚。调查禁域左下的“光を求める虫”可以回到拉扎弗德的住处，从而实现禁域和原来的大陆之间的来往。



ふたつのグリモア

地点	禁域ゼレイア	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒イルーア	法律	良性ST禁止
报酬	——		

此战的难度比上一战高了不少，伊露娅会使用令敌方全体状态强化和我方全体状态恶化的技能，非常讨厌。杂兵会一直不断地出现，因此不要和它们纠缠，专心打倒伊露娅吧。战斗胜利之后伊露娅消失了，地上留下了记载了她的故事的魔导书，而洞穴也在此时张开了，洞中的怪物此时已经不是伸出一只手那么简单了，而是把整个上半身全部探了出来。



穴よりいでし者

地点	禁域ゼレイア	最大参战人数	6人
胜利条件	打倒ヌーキア	法律	R技能禁止
报酬	——		

游戏中的最后一战。敌人分为“核心”（コア）、“主角”和“残手”三个部分。一开始可以先打球状的“主角”，“主角”在遭到攻击后有时会转移位置，会在中央下方，左右手3个位置之间来回移动，因此在这3个位置附近应该安排好同伴等待它出现以给它造成连续打击，否则“核心”要是一直给它回复HP战线就会拖得很长。右下方的“残手”会使用混乱技能，在将“残手”消灭后右手会放下来，这样左右两边就都可以通往“核心”所在的位置了。其实如果有“妖精の靴”的话，可以无视高低差直接来到“核心”所在的位置，这样就方便许多了。

在将主角消灭后，“核心”就会进入攻击模式。“核心”会让周围的石头变成黄色，在出现黄色的石头后应该立即靠近它们并选择指令击碎它们，否则它们会对我方造成不小的伤害。



洞穴终于被封印了，卢梭的笔记本也已经写满，而他离开伊瓦利斯的时候也已经来临了。同伴们都来送别，哈迪更是为卢梭献上了一首全新的曲子，尽管阿粟尔觉得这么美妙的曲子送给卢梭有点暴殄天物……

卢梭打开魔导书，地上出现了巨大的纹章，在强光中，卢梭被带回了现实世界。

卢梭在图书馆中醒来，他仿佛做了一个长长的梦，但梦境却是那样真实。此时兰迪尔老师也出现了，卢梭将自己讨伐魔物搭乘飞空艇的冒险经历告诉了兰迪尔老师。谁知兰迪尔不但没有惊讶，反而说了这样一句话：“我明白，因为很久以前我也过去那个剑与魔法的世界。”

不错，你猜对了。兰迪尔老师的全名是谬特·兰迪尔（ミュート·ランデル），前作的主角之一。

CHECK POINT

看完制作人员名单之后系统会生成一个通关存档，读取这个存档就可以在伊瓦利斯世界继续冒险了（存档的进度不会覆盖，但左上角会出现CLERE字样）。想必大家第一次通关时还有很多任务没有完成吧，那么不要犹豫了，回到伊瓦利斯去解决那些没有完成的任务吧！



游戏杂志&3DM-SMV

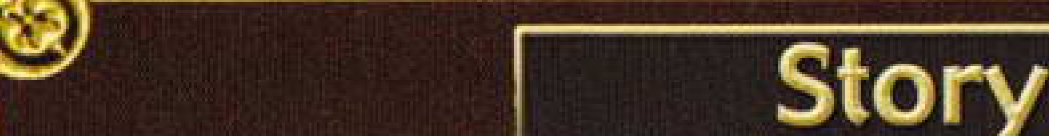
文 羽纹 美编 澄香

恶魔城X 历代记
Castlevania : The Dracula X Chronicles

PSP

◆Konami◆ACT◆2007年10月23日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆无对应周边

游戏出来的时候受到的非议比较多，大多都是因为不习惯里希特的控制方法而直接将本作一棒子打死。其实引用某人的话"这就好像用左手写字一样，其实也是一种挑战！"如果能坚持玩下去，观点肯定会发生变化。游戏本身的素质极高，多样的隐藏要素、出众的分支系统都显示出制作者的独具匠心。喜欢ACT类型的玩家近期绝不可错过的一款佳作。



Story

在很久以前
人们过着一种和平而又繁荣的生活
没有人注意到灾厄的降临……

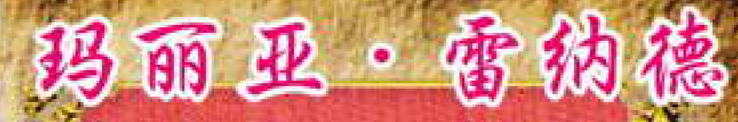
繁荣和和平之中总会有邪恶之徒
为了让能阻止人类繁荣、破坏和平的暗之力量苏醒
一些企图创造出堕落世界的人集结在一起
他们每个人都露出笑容，期待着未来的创世之举

百年之后，恶魔又得到了新生
他只在夜晚出没，还能变成蝙蝠或恶狼、甚至化身于薄雾之中
他吸吮少女们的鲜血，并且拥有永恒的生命
恶魔城的城主、邪心之神德拉古拉伯爵就此复活了

话梅杂志&3DM-SMV

Castlevania
The Dracula X Chronicles

Character



地方领主的女儿，双亲被德拉古拉手下的怪物所杀。在游戏开始之初遭到绑架，后被里希特救下并与其并肩作战。

里希特·贝尔蒙特

西蒙·贝尔蒙特的子孙，19岁的吸血鬼猎人。极具正义感而且厌恶邪恶的青年。他的武器是贝尔蒙特家族祖先们遗留下的圣鞭。

安妮特·雷纳德

玛丽亚的姐姐，同时也是里希特的恋人。被伯爵俘去作为人质关押在恶魔城的某处。意志坚强、活泼开朗、举止文雅的少女。

特拉

村镇教会的修女，同样作为人质被捕，关押在城堡某处。拥有活泼好动、热心帮助他人的性格。

依丽丝

医生的女儿，与前面三位女性角色受到同样的遭遇。聪颖而极负同情心的少女。



沙法特

使德拉古拉再度复活的暗黑祭司。能够操纵水晶球使用魔力。

德拉古拉

恶魔城的城主兼一切邪恶的根源，100年才复活一次的上位吸血鬼。冷酷无比，拥有王族的气质。

话梅杂志&3DM-SMV

标题画面介绍



START GAME	开始游戏，点击后会进入具体的主菜单界面。
ORIGINAL GAME	原版游戏，需要满足一定的条件才会开启。里面包括PCE版的《恶魔城X血之轮回》、PS版的《恶魔城 月下夜想曲》以及一个迷你游戏。
SOUND TEST	播放游戏里的BGM。需要在各处收集名为"Sound Item"的道具(攻略正文中取名为"音乐碟")才能使播放曲目的数量增加。
OPTIONS	游戏选项。可以在里面进行键位设置、画面比例调整以及人物语音切换等操作。

主菜单介绍

START GAME	开始游戏。之前必须在"STAGE SELECT"里确定要游玩的关卡。
PLAYER SELECT	选择游戏主角，整个游戏过程中有里希特和玛丽亚两名角色可供选择，其中后者需要满足一定条件后才能使用。
STAGE SELECT	选择游玩的关卡。
BOSS DEMO	系统演示每位BOSS的无伤打法。需要花费金钱来购买观看权。
SOUND ASSIGN	音乐替换。可以随意设置每个关卡的BGM。
BOSS RUSH MODE	系列经典的、连续挑战各关BOSS的模式。在本作中还导入了联机共同作战的要素。



操作说明

键位	作用
十字键	控制角色移动
×键	跳跃
□键	攻击
×键输入两次	里希特为后空翻/玛丽亚为二段跳
↑+□键	使用副武器，消耗少量桃心
△	使用Item Crush，消耗大量桃心
Start	暂停/开始游戏
↑+×键	滑行，玛丽亚专用
↘+×键	前滚翻，玛丽亚专用
↑↓→+□键	分身攻击，玛丽亚专用

道具作用

道具名称	效果说明
桃心	每次使用副武器就会消耗一定数量的桃心，其中小桃心+1，大桃心+5
鸡腿、冰激凌	体力回复道具
十字项链	屏幕内的敌杂兵全灭
1UP	生命数+1
药瓶	一段时间内角色处于透明的无敌状态
钥匙	开启牢房大门

副武器说明——里希特篇

名称	消耗桃心数	Item Crush消耗桃心数	效果说明
小刀	1	10	直线型的飞刀投掷攻击，威力小但射程远
斧头	1	10	抛物线型的斧头投掷攻击，适合用来打击主角上方的敌人
圣水	1	20	能给予地面上的敌人多段伤害
十字架	1	15	往返型的投掷道具，威力大且能多敌人造成多次打击，缺点是飞行距离较短
怀表	5	30	减缓目标的行动速度，对部分敌人无效
圣经	3	10	大范围的书本回旋攻击

副武器说明——玛丽亚篇

名称	消耗桃心数	Item Crush消耗桃心数	效果说明
白猫	3	20	施放白猫对地面的敌人发起有效的冲撞攻击
乌龟	3	10	为角色盖上巨大的龟壳，此时移动力和跳跃力几乎为零，不过全程处于无敌状态，同时按方向键上和□键解除
青龙	5	50	召唤青龙进行威力巨大的突进攻击
火凤凰	1	20	施放火凤凰对斜上方的敌人进行打击，出招频率快但距离较短
蛋	3	5	对地面上的敌人进行多段打击
音乐书	3	10	产生音符攻击，对部分敌人无效

话梅杂志&3DM-SMV

游戏知识与小技巧

表、里关卡

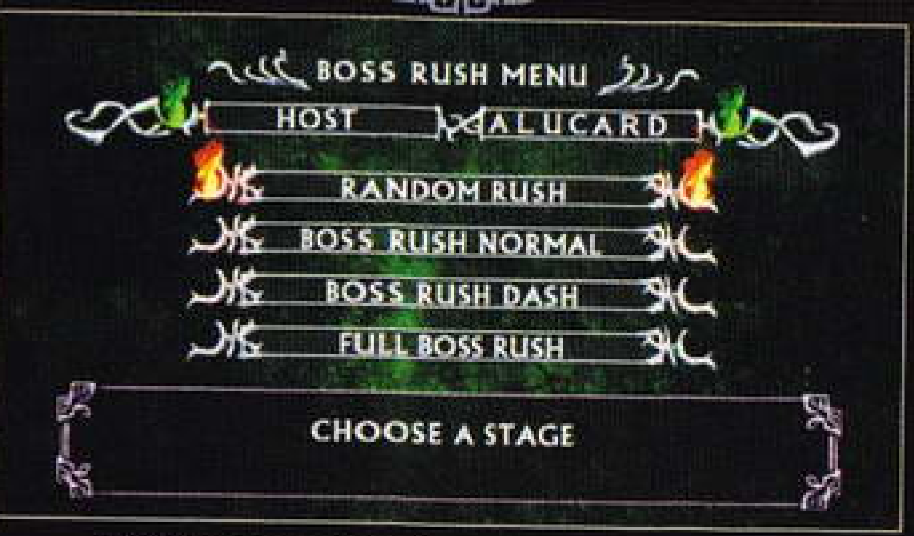
本作的最大亮点就是大部分关卡中都设定有分支路线，走分支路线可以遇到与主要路线完全不相同的BOSS。根据玩家选择的不同路线，系统会决定是进入表关还是里关。游戏中用StageXX表示表关，而StageXX'则意为里关。游戏的表面流程为9关，但算上上述因素的话，实际流程为13关，因此从游戏内容上来说绝对够充实。



游戏完成度

在游戏主菜单的右上方有一个用百分比表示的数据，这就是游戏的完成度。注意和《月下》的地图完成度有所不同，这里的完成度只会依照玩家消灭的BOSS数量以及音乐碟的收集量来进行计算。

BOSS RUSH模式详解



本作的BOSS RUSH共分为四种模式，由上到下分别是随机战的“RANDOM RUSH”、连战全表关BOSS的“BOSS RUSH NORMAL”、连战全里关BOSS的“BOSS RUSH DASH”以及连战全BOSS的“FULL BOSS RUSH”。将后三个模式打通后会得到音乐碟以及迷你游戏作为奖励。

另外本作可以双人挑战该模式，表面上看来会轻松很多，实际上则不然，这是因为干掉BOSS后系统只提供一个回复道具，由于任意一人体力耗尽就判定为挑战失败，因此难度绝对是明降暗升。

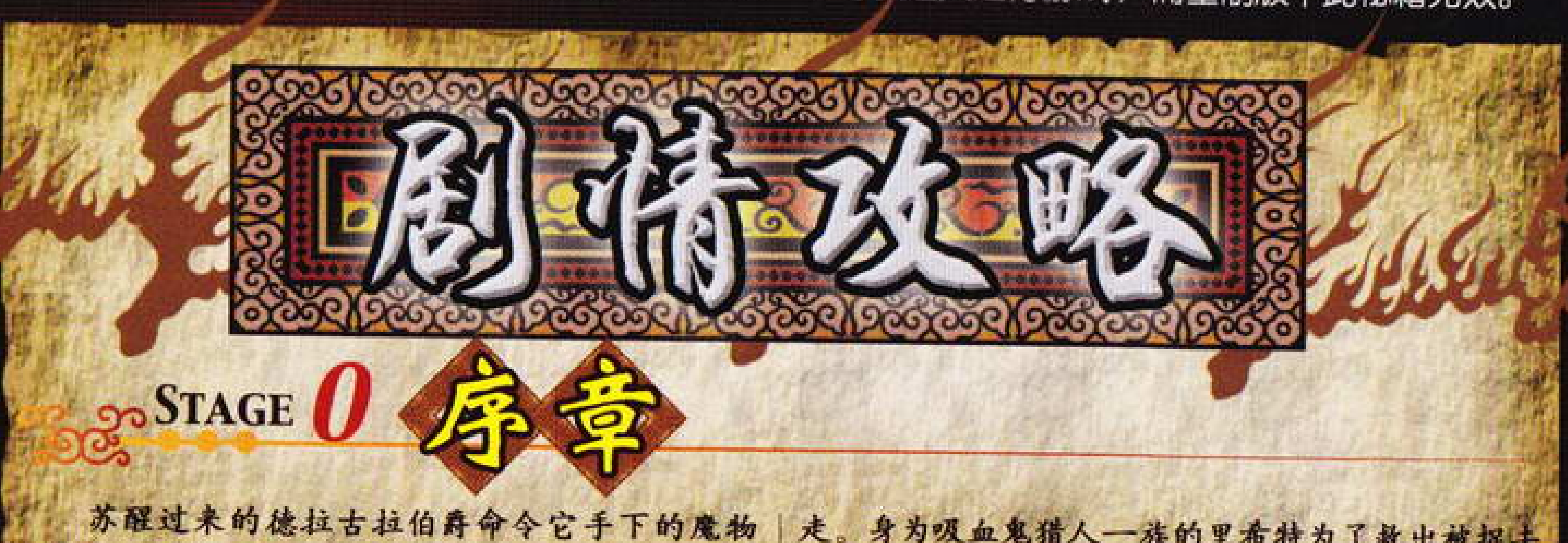
名字的奥妙

在《月下夜想曲》中创建存档时输入以下名字会得到特殊的效果，具体请参考如下表格：

名称	效果说明
X-X!V''Q	阿鲁卡多初期幸运值99且拥有幸运戒指，不过其他能力值很低
AXEARMOR	游戏开始时可得到一套蓝色斧兵盔甲
DRACULAX	阿鲁卡多初始能力值+1
RICHTER	使用里希特·贝尔蒙特进行游戏，游戏通关一次后有效
MARIA	使用玛丽亚进行游戏，游戏通关一次后有效

小技巧汇总

①里希特在挥鞭以后快速按下相应的方向键可使鞭子略微伸长一些。
②如果主角以满血状态过关的话会得到额外的1UP奖励。
③在原版《血之轮回》中，将存档取名为X-X!V''Q可以选关进行游戏，而重制版中此秘籍无效。



STAGE 0 序章

苏醒过来的德拉古拉伯爵命令它手下的魔物对邻近的城镇进行了袭击。在这次袭击中，年轻的玛丽亚与其姐姐安妮特以及同镇的两名少女被掳走。身为吸血鬼猎人一族的里希特为了救出被捉去的人，毅然作出了要打倒德拉古拉的决定，踏入危险重重的恶魔城。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏一上来就要面对伯爵手下的大人物——死神，击退它的方法有两种：一是攻击其身体两次；二是挥鞭将它使用的镰刀破坏。注意它撤退的时候会释放一个巨大的骷髅头冲击波，此时可用二段跳来跃过。

STAGE 1 废墟之村

在一片狼藉的城镇中，安妮特正在努力逃亡，不过突然出现的暗黑祭司沙法特拦住了她的去路，显然他认为眼前的安妮特是贡献给德拉古拉伯爵的合适人选，而安妮特也表示出了"即使我立刻死在这里，我也不会向你的主人所屈服"的态度。就在此时，德拉古拉伯爵突然出现，他告诉沙法特眼前的这位女子是连接宿敌贝尔蒙特家族的重要纽带，必须留她一条小命。"为了'招待'好我们的老朋友贝尔蒙特族人，我已经有一些有趣的主意了。"伯爵说完这句话随即消失，而唯命是从的沙法特随即转身向安妮特施展了催眠术……

关卡难度很低，一路上都是可用圣鞭一击必杀的骷髅兵，其间也夹杂着几个会扔火药爆桶的骷髅，用副武器斧头来打掉爆桶很是轻松。本关的分支隐藏路线如下图所示，使用鞭子击碎左侧的墙壁就能进入。



主要路线

前进路途上会遇到巨石像兵，它们喷射的火球可以用鞭子打灭。关底BOSS是一只喷火龙，主要攻击方式有两种，第一种是俯冲攻击，只要不站在它身底下就行了。第二种是喷出火焰攻击，留意他的攻击预备动作，引诱其将火喷射到画面的中央地板上，然后往两侧回避即可。打该BOSS推荐使用副武器斧头，这样可以轻松攻击到时常在空中盘旋的它，过关后进入Stage 2。

分支路线

行进途中需要玩家纵身跃下一处悬崖，下落后别急着往右走，破坏左侧墙壁后会发现巨大的绿色植物怪，将它打败后再击碎其身后的石壁就能取得隐藏的音乐碟。

完成后调头右行不久就能来到BOSS刺蛇处。它的主要攻击方式有三种，一是从湖里急窜而出使用身体撞击，注意在它窜出水面的时候是没有攻击判定的，玩家可以趁其下落的时机挥鞭攻击头部。第二种是BOSS喷射水柱，此时它头的下方区域是攻击盲区。第三种是绕着石桥穿行，可以利用Item Crush的无敌时间来回避。过关后进入Stage 2'。

STAGE 2 恶魔城入口

城堡外的乌鸦会对主角造成不少的困扰，最好是当它还停留在石壁上的时候就用飞刀将其射杀。进城后不久里希特就会受到巨大牛头怪的追击。而本关的分支路线也正好是在这段追逐路上，注意看地上缺口，从那里跳下去就能进入分支路线。

主要路线

CHECK POINT **解救玛丽亚**



在牛头怪追逐路段注意破坏画面中的烛台，其中有一个会掉落副武器"钥匙"，请务必取得。之后继续前行来到地下通道，在一扇牢门前使用钥匙就能进入。

"好一个贞洁而又富有强大力量的女孩，这可是献给主人的好礼物啊！"沙法特看着眼前的玛丽亚喃喃自语到。而突然冲进房间的里希特打断了沙法特的思绪，通过其腰间的圣鞭沙法特一眼就辨认出此人是贝尔蒙特家族的后裔。他显然对里希特探索到这里感到比较吃惊，匆忙之下便迅速消失了。没过多久，玛丽亚就苏醒过来。两人经过简单的交流后里希特得知玛丽亚是和安妮特一同被俘虏到这里的，不过现在她并不知道安妮特的具体位置。"快些回去吧，你的家人肯定很担心你。"里希特略带失望地说道。"他们能知道我跟你在一起会很安全，他们在天堂能看见，因此我会跟随你一起。"玛丽亚态度很明确。"不不不，太荒谬了，这实在是太危险了……"里希特的回拒激怒了眼前的少女。"我说过我能帮上一些忙！"此时少女身后出现

话梅杂志&3DM-SMV

玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个小版块就是给大家一个简短点评游戏甚至主机、事件的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于"自由谈"中其他评论游戏的文章，只需600～610字来简评一下游戏即可。该版块长期面向所有读者征稿。

评论人 Andriy47

死人头弗雷德

8月发售的PSP游戏中不乏大作，以至于不少玩家甚至没有注意到8月底这款诡异的《死人头弗雷德》。很多玩家对Vicious Cycle这个游戏厂商都不是很了解，不过厂商在盛夏给玩家们带来了《死人头弗雷德》这一解暑药，一款体现Vicious Cycle独具匠心的游戏理念的作品。

游戏从一开始便散发出一股浓郁的欧美气息。古怪的人设、诙谐的配音、略显老套却不乏精彩的剧情……身为一部PSP二线游戏，本作的画面可以说是很不错了，尽管要我们接受那些诡异的人设需要点时间，不过游戏中场景的表现非常让人满意。对于游戏中冗长的情景对话，相信很多玩家都会按START跳过，不过这样做的话就不能完整的感受游戏的魅力了。整个游戏就好像一部欧美古典电影，需要玩家们从游戏中的点点滴滴慢慢咀嚼。游戏大概讲述了这样一个故事：在一个充满辐射的小镇上，被科学家复活的死人弗雷德为了自己真正的头颅展开了复仇。游戏



中的打击感异常的好，主角的每一拳打在敌人身上都拳拳到肉，有的时候还可以攻击NPC，虽然打不死但也可以发泄。

游戏最大的特色莫过于换头系统了，起初以一个化学广口瓶作为脑袋的弗雷德通过装备不通的头颅来获取不同的能力，而如何巧妙运用这些能力解开场景中的谜题就是我家们需要思考的问题，收集新的头颅是玩家继续游戏的动力之一，游戏的流程不短，不过有如此有趣的系统，玩家怎么会感到枯燥呢？

游戏的整体难度不低，能刺激我们反复挑战。笔者在此向那些喜欢ACT的PSP玩家强力推荐本作，相信不会让大家失望。



SD高达G世纪 交叉火力

评论人 古梓

作为NDS上SD高达G世纪的第二作，凭心而论，比起前作来说的确是明显进步了。画面上一目了然，游戏中无论是场景刻画还是机体描绘都要比之前那一代不思进取的所谓GBA画面强上不少。机体质感上去了，就连武器发出的光源也渲染得极其到位。新加入的按照位置不同使用各种不同武器的设定可谓充满新意，虽然操作起来很是繁琐，但也为战斗增加了几分新的策略性。



因为有着许多原作重要剧情的铺垫，因此整个故事都带着"《高达》系列"独有的厚重感，对每个角色的刻画也是不惜血本，玩得笔者是深有感触。虽然早前对那些原创角色典型的头大身小设定还有多少的不满，但经历了剧情的洗礼后，这种不满也就烟消云散了。

可就在笔者感动于这些进步之余，却也开始对游戏的种种不贴心设定郁闷起来。游戏的整体节奏把握真可谓失败至极，游戏中大段大段的剧情对话不能跳过也就算了，居然连战斗的对话也不能跳过；明明有可以关闭战斗动画的设定，却非要二周目才能开启——难道这仅仅是为了保证玩家一周目的通关时间吗？

为触摸而触摸的设定也是一大败笔。仿佛在NDS上不利用一下触摸屏就是大逆不道，于是本作也循规蹈矩地强制玩家必须通过触摸操作来进行游戏。这本来也没什么，可令人无语的是，游戏中的触摸操作实在太蹩脚了，移动机体需要用拖的方式来进行，而不是点对点，为什么必须这么拖？这不是变相降低操作的精准度以及对触摸屏的损坏度吗？

末了不免发出一声叹息，众多的机体资料，庞大的剧情体系，优秀的世界观设定，如此多的先天优势最后竟然被极为拖沓的节奏给破坏殆尽，实在令人惋惜啊。

分数 6

话梅杂志&3DM-SMW

主要路线

回到旋转档板处，此时不选择下落继续往左前进，过不了多久就会被巨大的黄金骷髅拦住去路，将它消灭后不要急着离开，在摇摆的大钟下面稍等片刻就会掉落一个鸡腿，补给之后再上路。几经周折终于来到了有两台升降机的区域，这里是本关的第二个分支，直接从左侧的门进入的话就会来到BOSS米诺陶诺斯的房间，这里和分支路线①是一样的，不再赘述。

分支路线②

先站在左侧升降机上，然后将右侧升降机顶部的石头击碎就能进入顶部的隐藏区域。这里要说明的是，里希特必须借助副武器"斧头"的力量才能实现这一过程。

本路线由独眼怪镇守，它主要是使用各种咒符攻击，其中红色咒符为火焰攻击，可利用左右的石阶来抵挡；绿色咒符为三支魔法箭攻击，由于箭的前进速度慢且各箭之间的空隙很大，可轻松回避；蓝色咒符为召唤石块砸向主角，可用武器优先将这些石块破坏掉。打败独眼怪后进入Stage 4'。



Stage 3' 墓地

在关卡初始处上方台阶的白色墓碑可以用角色推开，之后会进入一个隐藏房间，里面可以取得所有副武器以及1UP。继续右行会遇上一个巨大的三眼骷髅头，只要破坏掉三个眼睛就能将它消灭。

CHECK POINT　解救特拉

当主角行至如下图所示位置后，先将右下角的墙壁破坏，然后进入沿木梯下行就能救出修女特拉。



对于里希特的到来，修女特拉感谢上帝听到了自己的祈祷。"这里很危险，请赶快离开！"里希特对特拉说到。而对眼前这个高大威武的男人，特拉本能地认为他就是神灵的化身。里希特要求特拉和自己一起离开这里，而特拉则表示这样会对他造成一些拖累，她让里希特先走并保证会慢慢跟随其步伐进行逃脱。里希特在稍加斟酌后便答应下来，在临行之前，特拉将自己的项链赠予给里希特。

在得到项链后，主角追加了能破坏红色骷髅墙的能力，之前一些无法取得的道具现在也可以调头回去拿了。走出关押特拉的房间往上行会来到一个天花板顶部悬挂着铁球的区域，这里存在一条分支路线。

分支路线

使用武器将如图所示的铁链子打断，这样下落的铁球就会将原本下层被封锁的通道给砸开，此时只需要从这个缺口往下跳就会直接来到Stage3独眼怪BOSS的房间。



主要路线

走这条路线才可以开启《月下夜想曲》的游戏权。来到图中所示位置，将左上角植物破坏作为立足点（使用里希特的话只有借助副武器或是Item Crush才能打到植物）跳上右侧台阶，跃过几个悬崖在路的尽头发现了一座白色的墓碑，将它破坏就会出现开启《月下夜想曲》的道具，取得后在标题菜单下会自动追加新的游戏模式。之后原路返回，继续深入来到Stage3米诺陶诺斯的房间。



话梅杂志&3DM-SMV


好重啊……
轰龙装！


电龙装！
谢了，占士邦！


怪鸟装！
我穿果然很帅嘛……


麒麟装！


哇！小萝的胸原来这么大！


嘿嘿，这个嘛，是因为素材太少了嘛，嘿嘿嘿嘿………


滚蛋！！
死流氓~~


我靠……这妹子力气还真是大……有、有潜力……

碍，但身为医生女儿且又细心的依利斯还是对为救命恩人进行了包扎。临行先，依利斯还将自己的幸运符赠予给里希特。

从依利斯那里得到护符后我们的主角就拥有了破坏水晶墙的能力。之后原路返回，往青蛙雕像地点右边的区域前进，这样不久之后就会来到Stage4无头骑士BOSS的房间。

分支路线

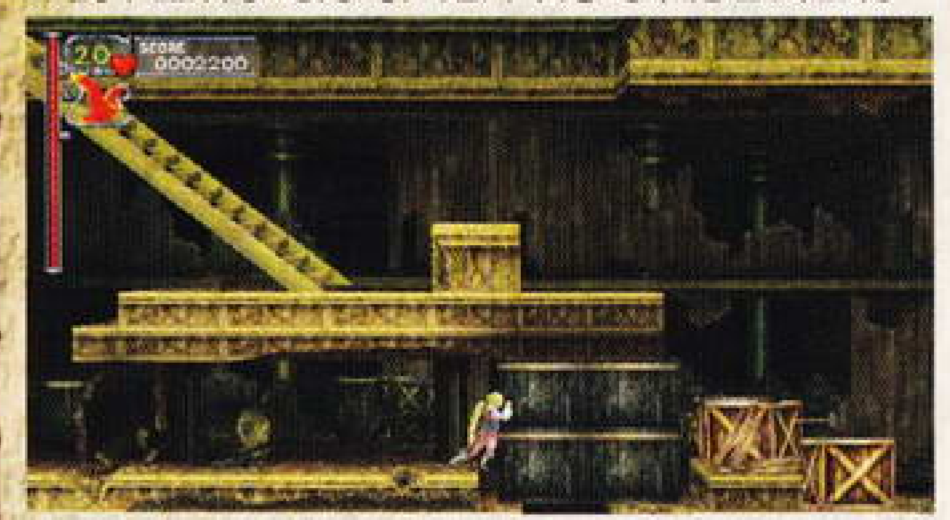
关卡开始后不久会来到如右图所示的地点，顺着木筏向下就会来到这条分支路线。这一路上都会随波逐流，其间会有抓着宝箱的老鹰出现，玩家只需要不停地抽打宝箱就能得到各种补助。在漂流场景的末端，会出现一只抓着木牌的老鹰，此时距离前方悬崖不远了，玩家要操控主角跳到对岸的山涯上，稍微迟一点就会顺 同木筏一起坠入深渊。



接下来会乘坐渔夫 的船通过一小段水路，将不远处的浮游平台上的烛 台破坏掉后会取得开启前方大门的钥匙。如果失手没有接住下落的钥匙的话可以返回渔夫的船上，这样他会直接抛给主角钥匙。利用它打开前方的大门 就会来到Stage 4分支路线BOSS的房间。

STAGE 5 幽灵船

在第一个场景的中途破坏石阶可以得到一个隐藏的音乐碟，取得之后继续左行来到船舱内部，这时候不要急着通过阶梯往下行，左侧的墙壁是可以破坏的，里面同样可以得到一个音乐碟。之后会来到下图所示的房间，推开下方的木箱后会出现一



条通道，跳下去后来到船底部可分别在左右两侧各取得一个音乐碟，注意取得左侧的音乐碟需要利用到玛丽亚的滑行能力。

之后上行重新返回船舱内部，这里继续前行会遇到一幅奇怪的画像，如果被它逮住的话就会变成画像中的人物而直接死亡，要小心对付。接下来就是杂兵路段，这里的链球怪和火枪骷髅攻击力都比较高，其中后者的火枪射击可以用下蹲来回避。

在幽灵船的顶端闪现出了死神那阴森恐怖的身影。和系列作品一样，死神会以两种形态来考验玩家。第一种形态是惯例的召唤小镰刀攻击，注意这些镰刀都是可以破坏的。当玩家将死神的体力削弱到1/2以下后它会跑到场景后面施放一至两轮巨大骷髅头攻击，在利用两侧的平台成功回避后死神会变为第二形态扛着巨镰与玩家面对面交手。对于它的镰刀挥砍，只要角色不靠得太近便没有威胁；而面对跳跃旋转攻击则要打提前量才能顺利回避。

隐藏关卡

Stage 5' 隐之船坞

本关的流程长度之长、途中杂兵数量之多令人咋舌，相信玩家摸清 路线需要花费大量的时间。本关的第一个分支点出 现在如下图所示的位置，有上下两条路线供玩家进行选择。



上方路线

选择这条路线的话途中会来到一个类似于斗技场的场景，从左右两扇大门会各自出现一名黄金骑士，站在它们的中间， 尽量顾及从两侧来的攻击，然后集中火力消灭其中任意一个，这样剩下来就会简单不少。

之后继续前行可以看见一串悬浮在半空中石阶，角色一旦踩上去就会极速坍塌，此时必须让里希特使用怀表减缓时间才能顺利通过，石阶的尽头隐藏着一个音乐碟。

本路线的BOSS是 四头蛇，第一个蛇头非常简单，当主角离它距离较近时会伸长脖子进行啄咬，较远时会喷射毒液。成功击破后顺着尸体上行会同时面对剩余三个蛇头。 其中左右两侧的蛇头分别会

话梅杂志&3DM-SMV













TO BE COUNTINUED

作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

话梅杂志&3DM-SMV

靠赋予两个魔法球不同的属性来发动攻击。炎属性魔法球主要是向主角发动撞击，可用手中的武器将它们弹开；雷属性魔法球则是悬浮在空中进行放电攻击，共有三次。对于这招正确的回避方法是：前两次电击时站在两魔法球的中央即可顺利躲开，之后立刻往外侧移动就能毫发无伤。沙法特本人只会在屏幕的左右两端瞬移。抓住有限的时间对其进行反击吧。

STAGE 7 计时塔

关卡一开始会发生桥梁坍塌的现象，玩家必须控制角色迅速移动过去。途中会有不少蝙蝠翼人对主角进行干扰，这里推荐使用玛丽亚，一路滑行或者翻滚过去就行。

CHECK POINT 解救安妮特

继续前行会发现一堵红色的骷髅墙，将它破坏后触动里面的开关。在本场景的右上角有一个齿轮，攻击数次后会打开一条隐藏通道，进去后消灭里面的老鹰取得一把钥匙，这是解救安妮特所需要使用的重要道具。

沿路深入来到如图所示的区域，这里提醒大家千万不要盲目使用钥匙将牢门打开，因为里面关




▲左侧图片的牢房里关押的并非真正的安妮特。

押的并不是真正的安妮特。此时需要往上行，来到一堵水晶墙前面，触动里面的开关，这样才能使关押真正安妮特的牢房门出现。至此，被伯爵俘虏的人质全部解救完毕。

牢房中的安妮特终于盼来了一个熟悉的身影，恋人的重逢永远都是一件美好的事情。“玛丽亚和我一同遭到了俘虏，不知道你找到她了么？”安妮特此时更为关心妹妹的安危。在从里希特口中得知玛丽亚不仅平安无事而且还同自己一同勇闯恶魔城的事迹后，安妮特感到莫大的欣慰。

“快些回去吧，我必须到更远的地方去亲手解决掉那个家伙，这是我们的宿命，他的血液在召唤着我。”里希特严肃地说道，而安妮特也明白他所指的是什么。“答应我，要平安归来。”她现在所能做的，就是为恋人祈祷。

接下来的场景中有两个地方值得一提：第一个是有两尊巨大铜像的房间，攻击铜像能改变它们的方向，只要让两尊铜像同时面朝前方就能取得隐藏的音乐碟。第二个是后期的四道闸门，踩踏机关后它们会迅速打开，不过由于闭合速度极快，正常情况下是无法穿越的，这个时候必须借助怀表的力量使用Item Crush减缓速度后方可通行，在第四道闸门背后可以取得一个音乐碟。之后再往前不久就会来到BOSS房间。

BOSS① 妖魔化的安妮特

里希特在大厅中央发现了跪在地上的安妮特，“里……里希特，为何你会来得如此晚？”面对对方的提问，里希特略微显得有些吃惊。而此时安妮特的身体正在发生着异变，看来是德拉古拉吸取她的血后导致了这一悲剧的发生，没过多久，妖魔化的安妮特便站在了里希特面前。“我的天啊，安妮特……没能将你解救出来我感到很抱歉……但你知道我是吸血鬼猎人，有些事情我不得不去做……”此时的里希特紧握住了手中的圣鞭，而从他眼角里却泛起了丝丝泪光……

游戏的BAD ENDING，只要前面没有找到真正关押安妮特的牢房就会触发这个里希特亲手将自己恋人杀死的悲惨结局。妖魔化的安妮特实力很强，平时会聚集大量的蝙蝠在身边令里希特的攻击无效化，只有当它以蝙蝠发动各种攻击时才会出现短暂的、可对其造成伤害的无保护状态。

BOSS② 沙法特亡灵

之前成功营救出安妮特后就会在大厅里的遇见BOSS沙法特的亡灵，实力相比之前的正体有了大幅度提升。它的主要攻击方式有三种：一是不停地放出小蝙蝠干扰主角行动。二是召唤牛头怪从地底下发动猛烈的冲撞攻击，用玛丽亚的二段跳可以轻松回避，里希特的话要站在画面右侧角落处起跳在能保证回避的成功率。最后是呼出巨大的火龙骨架从空中发动喷火攻击或是爪击。前者只需要站在画面的左右两侧即可免受伤害，而后者则要看找准时机躲避。



话梅杂志&3DM-SMV

流星洛克人2 狂战士×忍者 流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	Capcom	A·RPG	4800日元
流星洛克人2 狂战士×恐龙 流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー	Capcom	A·RPG	4800日元
偶像小狗 音乐频道 随身时尚 ワンタメ ミュージックチャンネル どこでもスタイル	Capcom	ETC	3800日元
2007年11月29日			
Yes! 美丽祭师二人组5 Yes! プリキュア5	NBGI	ACT	4800日元
股票买卖交易员 NEXT 株式売買トレーナーカブトレ! NEXT	Konami	SLG	4300日元
猫猫2 猫猫公园 キャッツ2 だいすきにゃんにゃんパーク	UbiSoft	ETC	4800日元
降魔灵符传伊津奈2 降魔灵符传イヅナ 贰	Success	RPG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.16 猜谜3000问 SIMPLE DSシリーズ Vol.26 THE クイズ30000问	D3 Publisher	ETC	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.27 密室脱出 推理番外篇 SIMPLE DSシリーズ Vol.27 THE 密室からの脱出～THE 推理番外编～	D3 Publisher	AVG	2800日元
脑内美容 IQ补给DS2 畅快王决定战 脑内エステ IQサプリDS2 スッキリキング决定战	Spike	ETC	3980日元
不幸蝙蝠 莫利利的不快乐计划 フコウモリ モリリーのアンハッピーぷろじぇくと	NBGI	ETC	4800日元
每日新闻创刊135周年计划 每日新闻1000大新闻 每日新闻创刊135周年プロジェクト 每日新闻1000大ニュース	SEGA	ETC	3800日元
游戏王对战怪兽 世界锦标赛2008 游戏王デュエルモンスターズ WORLD CHAMPIONSHIP 2008	Konami	TAB	4980日元
雷顿教授与恶魔之箱 レイトン教授と恶魔の箱	Level-5	AVG	4800日元
历史群像提供 无所不知战国王 历史群像presents ものしり战国王	Global A Entertainment	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2007年11月6日			
寂静岭 起源 Silent Hill: Origins	Konami	AVG	29.99美元
海豹突击队 战术打击 SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	SCEA	FPS	39.99美元
辛普森一家 The Simpsons	EA Games	ACT	39.99美元
2007年11月8日			
大众高尔夫球场Vol.4 みんなのゴルフ场Vol.4	SCEJ	SPG	5980日元
恶魔城X 历代记 恶魔城ドラキュラX クロニクル	Konami	ACT	4980日元
2007年11月13日			
荣誉勋章 英雄2 Medal of Honor Heroes 2	EA Games	FPS	39.99美元
2007年11月15日			
迷宫探索者 盟约之扉 ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉	Hudson	A·RPG	4800日元
决不饶恕你 アナタヲユルサナイ	AQ Interactive	AVG	4800日元
2007年11月22日			
Air Air	ProtoType	AVG	4800日元
魔界战记 携带版 通信对战开始 魔界战记ディスガイア PORTABLE 通信对战はじめました。	日本一Software	S·RPG	2800日元

话梅杂志&3DM-SMV





掌机市场扫描

栏目主持 乌冬

最近的游戏出得可真勤快、都快有种玩不过来的感觉了，二线游戏就不说了，大作推出的频率也是越来越快，现在几乎每个月都有不可不玩的大作推出，都不知道该说好还是不好。就拿乌冬我来说吧，以平均一款游戏30小时的通关时间来计算，每月至少玩4款游戏都要120个小时，其中还不算完成隐藏要素和收集要素等。唉，看来又得压缩睡眠时间了。好了，闲话就说到这，让我们马上来看看本次的市场扫描吧。

深圳

文 乌冬

国庆一过，电玩市场就要迎来10月和11月的消费淡季了，主要原因是消费者们在经历了国庆的洗礼后，消费的积极性表现出疲态。现在各种主机价格都已经回归到正常状态，PSP-2000的价格保持在1450元的水平，各颜色之间的差价不大；PSP-1000价格则继续下滑，全新机器1250元有交易；NDSL没有什么大的变动，1100元的价格从节前一直维持到现在。

PSP-2000发售已经有一段时间了，不管是软件还是硬件都可以说趋于完善。在硬件周边方面，除了原装的产品以外，现在在市面已经可以见到PSP-2000线材的组装版本，价格也十分便宜，一条组装AV线的价格只要45元，相应地在质量上当然也不能有什么保证了，如果不追求效果或手头资金不充裕的玩家可以考虑入手。另外请想入手的玩家要注意的一点是AV线是不对应游戏画面的电视输出的，只有D端子线和色差线才支持新版PSP的游戏画面输出，而且组装AV线和色差线的价格只相差10元左右，想用新版PSP在电视上游戏和影视两不误的话还是建议购买功能更好的色差线。

最近发售的掌机游戏里，《FFTA2》和《恶魔城X 历代记》等大作都已经纷纷到货，而且这次的《恶魔城X 历代记》的美版价格相当厚道，折合成人民币比将要发售日版便宜了将近100元，向想入手的玩家推荐。

广州

文 江西恐龙

一直以来NDSL都以丰富的软件群及出色的操作感吸引了不少玩家。自从烧录卡普及之后，NDSL的售价一直在1100元左右徘徊，将近1年没有大变动。而最新来自商家的消息显示：10月底广州游戏市场里出售的美版NDSL跌到了998元，这是最近两年来NDSL的最低售价了。

跌破千元大关意味着NDSL的普及量将会有进一步提升，同时也象征着NDSL已经进入成熟期。美版NDSL跌价，神游行货iDSL也不甘落后，现在售价由一个月前的1150元跌到了1050元。同时，最受欢迎的R4烧录卡也逐渐恢复了供货，店里一般开价在210元左右。

新版2000型PSP在最近一个多月引发抢购，国庆期间的售价涨到了1600元甚至更高，幸好10月底跌回到了1400元。尽管比首发时的1280元还是要贵上100多元，但也算是可以接受的价格了。随着破解技术的不断完善，各类PSP-2000型专用的模拟器、自制程序也纷纷发布。看样子PSP-2000型一统江湖的时刻就要来临了。

1000型PSP现在售价依旧在1190～1250元左右，而且买到翻新机的机会也不小，如果各位资金充足的话请再三考虑过是否真的有需要再买吧。

话梅杂志&3DM-SMV

了一只巨大的青龙，连里希特也被眼前的情况所惊呆了。"好一个贞洁而又富有强大力量的女孩……"里希特突然想到了沙法特之前所说的话，随后他便答应了少女的请求，不过他要玛丽亚承诺遇到危险的时候自己先逃跑。

完成上面的事件后，玩家在接下来的游戏过程中就可以使用玛丽亚了。穿越地下通道后就能来到BOSS房间，本次的对手是狼人，速度很快，通常会使用身体撞击和扔火球。火球由于沿直线行进，因此不难躲避；而身体冲撞可以直接用圣鞭来打掉。另外，BOSS下蹲则表示它要进行地面滑铲攻击了，要及时跳跃躲避。过关后进入Stage 3。

分支路线

水路里有大量的人鱼怪以及眼球魔物，角色受到它们的攻击后很容易掉进水塘里直接毙命，因此本关推荐选择移动速度较快且拥有二段跳能力的玛丽亚来进行攻略。本关BOSS为黄金骷髅怪，共有三种形态，每当其HP下降1/3就会进行一次变换。第一"人马"形态比较好对付，有挥臂和喷火两种攻击方式，喷火时可以冲到其头下的攻击盲区躲避。第二"蝙蝠"要小心它的尾巴扫击，玛丽亚利用翻滚、里希特利用下蹲都可以躲过。最后BOSS变身为骷髅堆向主角发动撞击，由于攻击它一次就能暂停其移动，因此玩家只需要猛烈进攻即可。过关后进入Stage 3'。



Stage 2' 湖上之桥

关卡开始的时候会遭遇石像兵，它们会回避玩家的主动攻击，因此可以先引诱其使出俯冲，然后再看准时间灭之。本关的第一个分支路线如右图所示，只要操纵角色从图中位置跳下就会来到一条船上，这里会出现大量的人鱼怪，行进过程中破坏一烛台后会取得音乐碟。最后船夫将我们的主角直接送到Stage 3'。



▲从如图所示的位置跳下就能进入分支路线。

回到主线上来，在第二个场景的末端，有两个鱼头像那里。对岸的平台上隐藏着一个音乐碟，此时需要借助鱼头像作为立足点并让玛丽亚使用二段跳才能跳过去。

取得音乐碟后继续右行，来到本关的第二个分支路线，具体位置如下图所示，从左侧台阶往下跳，记得跳跃过程中一直按住方向键右才能安全落到下面的平台上(垂直下落的话会直接掉进水塘死亡)。着地后左行可以取得一个音乐碟，右行会来到Stage 2分支路线黄金骷髅头BOSS的房间。



▲人物下落过程中请一直按住方向键右。

返回第二个分支路线的地方，如果不选择下落继续右行的话会来到Stage 2主要路线狼人BOSS的房间。这里对玛丽亚有个小优惠，因为她从第二个分支下落后左行可以利用滑行能力穿越狭长的通道回到下落的初始点，这就意味着玛丽亚可以一次性将两条路线的道具收集齐全。而选择里希特的话则要将该关卡打两遍。

STAGE 3 礼拜堂

本关的难度有所提升，而且关卡的流程也更长，玩家要做好充分的准备。在通过几个场景后会来到一个有旋转档板的房间，从档板上掉落就可以进入本关的第一个分支。



分支路线①

注意在这条通道上前进时会遇到一种红色骷髅墙壁，目前是无法对其进行破坏的，可先无视之。中途会有一段狭窄的通道，必须利用玛丽亚的滑行能力穿越才能取得里面的音乐碟。本分支路线的BOSS是牛头怪米诺陶诺斯，它的攻击方式较多，最主要的还是挥动巨斧进行横砍和跳跃砍，由于出招准备时间长，不难躲开。有时BOSS会扬起地上的石块来攻击主角，此时除了认真辨析石块飞行路线、找空挡进行躲避外，直接使用武器将石块打碎也是不错的方法。另外BOSS还会喷出红色的毒粉，主角中招后会立即石化，快速输入方向指令才能解除。过关后进入Stage 4。

话梅杂志&3DM-SMV

硬件短消息

新版PSP的供货终于进入稳定期，价格变动幅度短时间也不会像十·一时那么大，还在观望的朋友可以寻寻价了。不过最近掉价最严重的还要数记忆棒，本以为300元4GB的组棒价格已经接近底线，结果最近又跌破300大关，一直跌到了230元，实在让人大跌眼镜。下面还是让我们来看看其他周边的情况吧。

文 Raeca

国外周边

高端低端一概通吃的视频线



PSP-2000在功能上最吸引人的改进莫过于支持了视频输出。玩家在家中时便可以将电影或者游戏画面输出到电视上，通过大屏幕来享受PSP所带来的震撼。然而由于国内电视并不是每一台都具备色差分量接口，对于家中拥有多台不同规格电视，或者需要经常出差使用旅馆中的电视的玩家来说，为了对应不同的电视设备，准备多条视频线，其间重复投资造成的浪费不言而喻。而现在这条由香港厂商Blaze所制作的二合一视频线便是专门为此类玩家而准备的，一条线上就包含有色差和AV两种不同规格的端子，无论是高清电视还是普通电视，总能够找到合适的端子。

品名：PSP-2000 2 in 1 Component+Composite AV Cable
种类：视频线
出品：Blaze
对应机种：PSP-2000
官方价格：8美元
推荐度：★★★☆☆

追逐潮流的《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》主题套装

对于NDS玩家来说，近期关注的焦点游戏肯定要数《最终幻想战略版A2》了。而玩家们的疯狂，对于周边厂商来说便是大好的赚钱机会。日本老牌厂商Hori自然也不会轻易放过，于是在Square Enix的授权下，推出了这款主题套装，其中水晶壳、伸缩触控笔、触控笔套、以及挂绳上都打上了《FFTA2》的LOGO。将其安装到主机上，乍一看，仿佛又是一台新的限定版主机。

套装内的水晶壳采用开放式设计，在卡槽和开关等位置专门留下了开口，能够在不取下外壳的情况下直接进行操作，十分方便。伸缩触控笔与笔套相配合大大提升了触控笔的握感，便于游戏操作。而附带的挂绳其实是液晶屏专用屏擦，细腻的绒质表面可以十分容易清理掉屏幕表面的污渍，保持屏幕光亮如新。



品名：ファイナルファンタジー タクティクス A2 封穴のグリモア DS Lite アクセサリーセット
种类：主题套装：水晶壳＋伸缩触控笔＋触控笔套＋挂绳
出品：Hori
对应机种：NDSL
官方价格：1780日元
推荐度：★★★★☆



话梅杂志&3DM-SMV

STAGE 4 恶魔城内通路

本关的主线流程一共有三种走法，由于这三条路线最终都会来到同一个地方，因此并不算是真正意义上的分支路线。

主要路线

关卡开始后沿路上行，过不了多久就会看见一个在台阶边缘被卡住的跳蚤怪。将它消灭后会出现一个机关，踩下机关会出现隐藏的阶梯。这条路上会有很多针刺地带，难度稍高但行程路线稍短，玩家可以自行斟酌。

从隐藏阶梯处继续往右行会来到一个到处是铁球和跳蚤怪的场景。刚进入的时候会看见地面上有个缺口，主角是可以从这里条下去的，此乃主线的

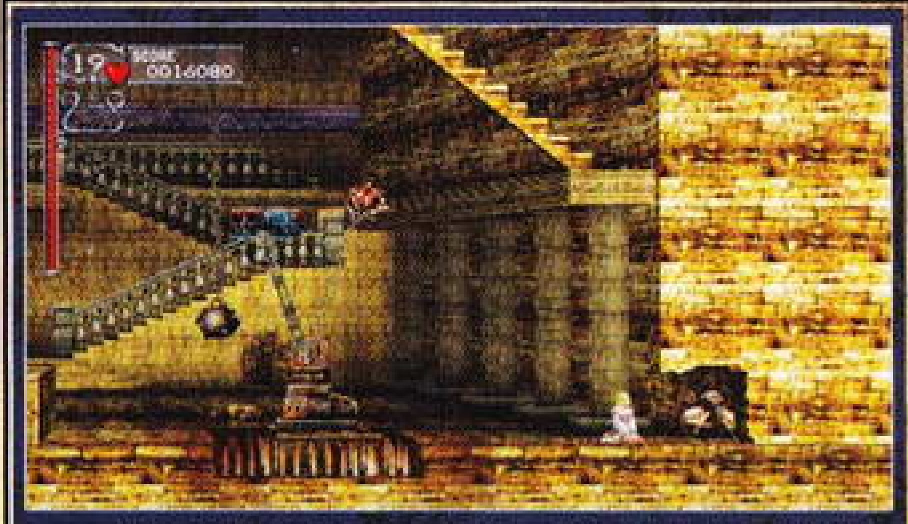


第二种走法，如果不选择下落继续上行就是第三种走法。由于本作并没有地图完成度的概念，因此玩家可以随意选择一条。注意在第二种走法的途中会在左侧发现奇怪的墙壁，使用武器攻击多次后才会裂开，这里隐藏着1UP。

花费不少心思后来到一个旋转机关处，在这里可以和明显地看出对面的一大堵墙有蹊跷，而事实上本关的真正分支路线也正是隐藏在这里，这部分内容会在下面具体解释。利用机关到达高处的平台就能来到BOSS无头骑士的房间。该BOSS主要是使用手中的长矛进行横向、跳跃突刺以及地面冰刺。由于各种攻击方式的预备动作都很大，因此主角有充裕的时间站在平台来躲避。当BOSS体力下降到1/3左右后会将捧在手掌中的头颅抛向天空对主角进行跟踪打击，由于头颅的灵敏度极高，要躲避的话会非常考验玩家的跳跃能力。特别是使用里希特的情况下，要多利用Item Crush的无敌时间，过关后进入Stage 5。

分支路线

回到前面有蹊跷的墙壁，对右下角进行破坏后会出现炸弹，利用它可以将整堵墙弄蹋，一条开阔的通路就出现在主角面前。**本条分支路线里可以开启原版《血轮》的游戏权，而开启道具就在这条通路的右上方，位置很明显。利用下落的针刺机关跳上平台，然后前行几步就能取得。**



通路的尽头是BOSS房间，稍加准备就可以进入了。这次的BOSS由上下两部分组成，上面骷髅头部分主要负责喷射火焰，玩家只需要小心火焰在地面上的溅射即可。里希特的十字架可以对其造成多段伤害，推荐使用。下面的美女会不停地追赶我们的主角企图进行强吻，中招后的主角桃心会被强行抽取出来，此时快速按方向键能摆脱她的缠绕。本次过关后会来Stage 5，而以后打倒德拉古拉伯爵后再走这条路线会被送到Stage 5'。

Stage 4' 山岳地带

这个关卡的流程比较短，但是路程中有大量的乌鸦和青蛙，它们经常会缠住主角不放，很是麻烦。建议选用里希特，副武器配上飞刀，只要它们一进入视线立即投掷飞刀将其射杀。

主要路线

CHECK POINT 解救依利斯

选择主要路线有一个非常重要的环节，那就是解救依利斯。具体的方法如下：关卡开始后一路右行来到一处有几座木吊桥的地方，注意观察会发现某座木桥上会有一只蓝色的青蛙，千万不要将它杀掉，慢慢引诱它往



右跳至有数个青蛙雕像的场景处，这时它会自动跳到中间一空缺的雕像台上，之后某处木桥就会坍塌下来，主角从阶梯下行会来到人鱼的栖息地，区域尽头的牢房里就关押着护士依利斯。

趴在石桌上焦躁不安的依利斯觉察到有人进入牢房，而里希特为了消除对方的疑虑先表明了自己的身分。“贝尔蒙特……是贝尔蒙特家族的人吗？噢，谢天谢地”。依利斯心中悬着的大石落地，喜极而泣的她一下坐到了地上。“你还好吧？”里希特问到，“嗯，我没问题，不过你看上去受了些轻伤噢。”虽然里希特认为这些擦伤并没有大

话梅杂志&3DM-SMV

SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

其实在国内厂商也有很多致力于掌机的开发，不过由于技术能力的限制，他们开发的掌机往往都是老式家用机的改良型，而且很多厂商还联系专门的软件开发团队开发自主中文游戏，更适合国内玩家的需要。下面要介绍的这款FC3000就由任天堂FC主机改良而来，小巧的外形和丰富的游戏对于口袋里银子不多的玩家也是不错的选择。

资料：FC全称为Famicom，其诞生于1983年7月15日，是由日本任天堂公司所研发一台家庭用电子游戏机；在欧美发售时则被称为NES：Nintendo Entertainment System，任天堂娱乐系统，故又被直接唤作“任天堂”；而在中国大陆、台湾和香港等地，因其外壳为红白两色，所以人们更多的将其称作“红白机”。FC在发售后取得了巨大的成功，并由此将电子游戏推广到了全世界，成为了当今电视游戏市场的真正缔造者。在FC平台上，诞生了诸如“《马里奥》系列”、“《最终幻想》系列”、“《塞尔达传说》系列”、“《勇者斗恶龙》系列”等脍炙人口的不朽作品，伴随着一代又一代人的成长。后于2003年7月15日，也是FC发售20周年之际，正式宣布停产。





这台来自广州京仕敦公司的OS精英版——FC3000便是一台彻底的掌上“任天堂FC”。它融合了最新半导体应用技术和前卫的数码产品设计理念，机身只有76克的重量，而其简约时尚的外形设计，将便携进行到底，堪称国内掌机的典范。同时，FC3000拥有480×270分辨率的2.5英寸TFT高清晰液晶屏幕，并且支持电视输出，通过视频线即可将游戏画面输出至大电视上进行游戏，在家中游戏时更加方便。而在软件阵容上，它完美兼容任天堂FC平台上的3000多个游戏，经典大作数不胜数，并且开发了数款极具中国特色的学习软件，将“寓教于乐”的主题带入到掌机上来。

FC3000共有三个对应不同颜色的型号，分别为FC3000-1白焰、FC3000-2黑星、FC3000-3蓝月。机体前面板还可拆卸更换其他颜色，满足不同口味玩家的需求。FC3000的外形仿造SEGA的MD手柄制作，机身左右两侧弧度采用人体工学设计，在使用时正好能紧贴手掌，手感不错。卡槽位于机身右侧，而电源开关位于机身上端，只需要轻轻向右拨动便可打开机器，而关机也仅需要将开关左拨即可。开关旁边的小孔便是TV-OUT（AV）端子，接上专用连接线便可以将游戏画面输出到电视机上进行游戏。再看主机的按键部分，左侧的方向键为一体化的十字键设计，中间有圆形凹陷，能十分容易地按出斜上、斜下等方向。而四个控制键位于机身右侧，与一般游戏手柄无异。而在机身上端还分别有RESET与START两个功能键，分别用于重启机器和选择进入游戏。

FC3000之所以被称为高清游戏掌机，便是得名于它2.5英寸的TFT型液晶屏幕。这块液晶尽管可视面积仅有2.5英寸，但分辨率确高达480×270，其精细度说起来比PSP还好，只是FC游戏本身画面质量差了一些。而液晶的可视角度更是高达150度。经实际使用发现，这块液晶不仅能清晰地还原FC有的画面，并且在运行《超时空要塞》这样的高速射击游戏时也没有出现拖影等令人诟病的问题，可以说是选材优良了。

FC3000并不像PSP或是NDS使用锂离子电池进行供电，而是使用十分普通的三节7号（AAA）电池，可以很方便地在街上购买



话梅杂志&3DM-SMV

发动雷、炎攻击，这两招由于速度缓慢且攻击位置固定，因此不难回避。至于顶上的蛇头会不时往下伸缩对主角造成伤害，要多留心。另外，推荐让玛丽亚配备火凤凰来对付该BOSS，使用一次Item Crush就可以消耗其1/3左右HP。



下方路线



有一处要先踩下左侧的机关，这样背景里的众多女神像会降下为主角铺垫一条前进的路线，注意这些石像会在一段时间后自动恢复到初始位置，因此玩家通过的时候动作一定要快。

走到该路线的尽头又会出现上下两个分支选项，这次的选择决定面对哪位BOSS：从上方进入会来到四头蛇的房间；沿下方阶梯前行会对付妖魔化的安妮特——这也弥补了Stage7里如果直接救下安妮特就无法再挑战这位BOSS的缺陷。

STAGE 6 守护者

本关是内容是连续挑战包括沙法特在内的五位BOSS，在进入BOSS战房间的路段里隐藏着的副武器圣经，它位于画面的右下角，玩家需要将那里的墙壁破坏后才能发现。

里希特来到一间空旷的房间，他警觉地环视着周围。对于前方突如其来的巨大能源冲击波，早有心理准备的里希特轻松地一跃而过。此时他面前出现了一位祭司模样的人，虽然里希特确认当初解救玛丽亚时遇到的就是这个家伙，但他并不知道对方的名字。

“你终于还是来了啊，贝尔蒙特，我是暗黑祭司沙法特。”对方自报家门。

“你到底对玛丽亚做了什么？”里希特显然对对方的底细不太感兴趣。

“我只是引出了她的潜在能力而已，只是没预料到你会突然闯进来，不过现在无所谓了……”沙法特随即开始咏唱魔法，“可恶，你果然也是德拉古拉手下的走狗啊……”里希特明显感觉到对方散发出邪恶的力量。

“来自地狱的仆人们啊，让眼前的杂碎葬身于于此地吧！”

BOSS① 大蝙蝠

攻击方式只有两种：放出的跟踪火球和钻地攻击。其中前者可以用武器打掉，后者由于出招时间太长很容易躲避，躲开后有大量的攻击机会，难度很低。另外要说明的是大蝙蝠的攻击判定和伤害判定都在身上，也就是说它那对大翅膀只是摆设。将其击败后能获得大量的桃心。

BOSS② 美杜莎

石化光线的出招速度比较快，注意用下蹲来躲避。尾刺攻击的距离相当长，不过在发动之前美杜莎都会事先将尾巴蜷缩起来，细心观察便不难看破。另外，BOSS施放的光环攻击可用武器打掉，而当她跳起来的时候则表示接下来会使出甩尾攻击了。

BOSS③ 木乃伊

木乃伊有三种攻击方式，一是距离极短的手臂攻击，基本无威胁；其次是召唤三个石阶，需要连续跳跃从上方躲避；最后一招是放出大量的绷带，使用副武器圣书的话可以瞬间清屏，威胁度大减。将该BOSS击倒后会取得一个回复道具。

BOSS④ 科学怪人

他有一招出招速度极快的电球攻击，要提前跳跃才能安全躲过。至于爪击嘛，只要角色稍微往后移动就不会受到伤害。科学怪人的地震攻击会引起天花板上的砖块砸落下来，由于下落速度较快，不易躲避，推荐用圣书来将它们全部打落。

BOSS⑤ 沙法特



解决前面4个BOSS后沙法特亲自登场，他的实力并不强，主要是

话梅杂志&3DM-SMV



文 小超
编 米格

NDS软件学院

VOL.14

进入10月下旬，才真切感受到冬天来了。早晨上班，感觉到寒风已经有些刺骨。办公室里，更有些同事穿上了棉衣，公开供暖的日子快些到来吧。下面先看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

iDeaS 新版推出

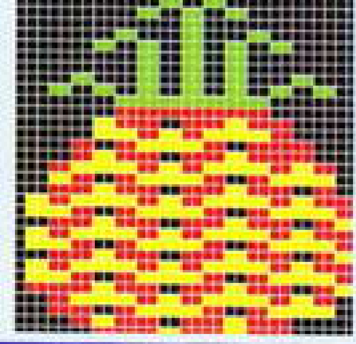


经过一段时间的调试，电脑上的NDS模拟器iDeaS于10月13日发布V1.0.1.9正式版。新版支持输入插件并修复了存档、金手指以及文件备份方面的错误。用新版iDeaS运行了最近推出的《ASH 远古封印之炎》和《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》，两款均能运行，而且贴图基本没有错误，声音也正常。在小超的电脑上，《ASH 远古封印之炎》的运行速度在45FPS至65FPS之间，而《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》的速度更快，最高能达到81FPS。2Gb容量的《ASH 远古封印之炎》在很多烧录卡上都无法正常运行，说明iDeaS的兼容性已经非常好，相信速度仍是作者接下来要解决的重点。

另外值得一提的是新版iDeaS加入对输入插件的支持，在Option→Plugins菜单下我们可以找到Input选项，将输入插件拷贝到软件plugin目录下就能对游戏输入进行自定义了。目前已经有网友开发出了非官方的输入插件DsPad，能够让玩家通过iDeaS使用手柄玩NDS游戏。

Sprite Editor 发布

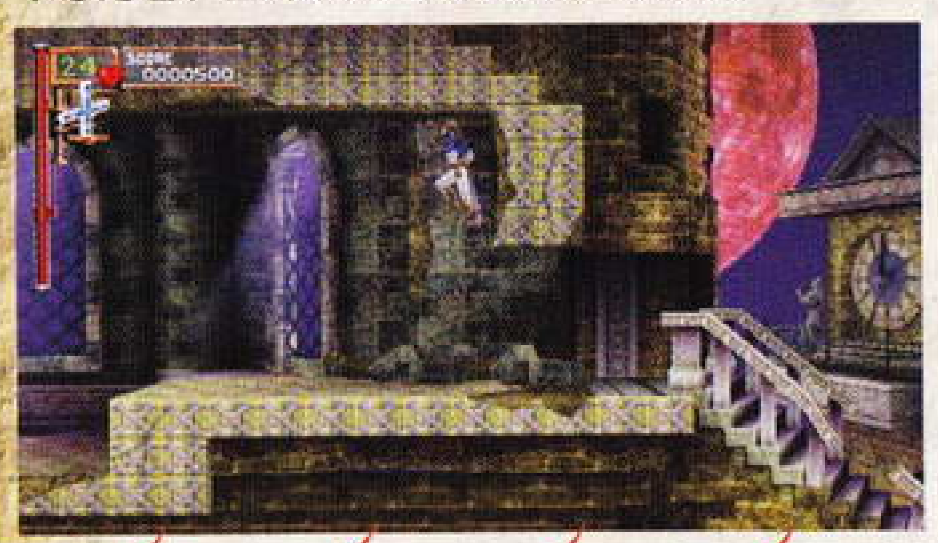
很多朋友对《马里奥赛车DS》中那个自定义赛车标志的小功能应该还有印象吧，用像素点的方式勾勒出自己喜欢的图形确实很有趣。Sprite Editor则是一款类似的小程序，能让玩家用触摸笔绘出像素点图形。Sprite Editor一共发布了3个版本，V0.0初版支持了基本的绘图功能并可以将图形保存，V0.1支持动画模式，V0.2则支持了无线网络，并能绘出多图层图像。Sprite Editor的使用很简单，左方为调色板，中间是画布，颜色选择和绘图都能用触控笔完成。点击画布四周的箭头则能将图像向四个方向移动。



话梅杂志&3DM-SMV

STAGE 8 德拉古拉伯爵

游戏的最终战，在恶魔城之巅与德拉古拉伯爵对峙。注意在长长的坡路尽头有一个隐形的阶梯，如下图所示，里面可以获得两个音乐碟。经过千心万苦，里希特终于来到了伯爵面前。



FINAL BOSS 德拉古拉

这里首先要说明的是德拉古拉一共有三种形态，如果之前在Stage7中打的是妖魔化安妮特的话，他只会变身一次。只有消灭了沙法特的亡灵后伯爵才会进行第二次变身。

第一形态

玩过《月下》的朋友会很熟悉此状态下伯爵的攻击方式。他主要是依靠挥动披风发动火焰术或暗黑球，其中火焰可以直接打灭；暗黑球要先下蹲，当第一波攻击从头上掠过后再跳起就能瓦解。此时只有攻击伯爵的头部才能对其造成伤害。

第二形态

伯爵变身为巨大而丑陋的怪兽，主要攻击手段变成了跳跃踩踏和从嘴里喷射炎弹。跳跃踩踏的滞空时间很长，主角可以在其身影下轻松穿梭。炎弹共有三发，分为下、中、下三段，可以用跳跃→下蹲→跳跃的方式来回避，注意别被其挤到角落里，这样回避的空间很狭小，会比较被动。

第三形态

伯爵背上长出了巨大的血翼，同时也展现出自己的真正实力，相比之下前面两个状态只能算是小小的开胃菜。攻击方式更多样化，包括大范围的"血雨"攻击、地面连续针刺以及变身为蝙蝠的冲撞等等，为了让玩家享受这场真正"刺激"的战斗，这里就将打倒邪心之神的方法交给玩家自己去慢慢探索吧！（PS：打倒德拉古拉后才能开启隐藏的Stage5'隐之船坞，具体方法请参考Stage4）



经过一场恶战，德拉古拉伯爵终究还是倒下了。

德拉古拉：被贝尔蒙特族的传人所击败，这也许就是命运……

里希特：消失吧！这世界已没有你的容身之地了！

德拉古拉：我不是通过自己的力量复活的，是人类的欲望使我再生。为了得到权力与力量，他们会去掠夺和窃取，而权力成为了惟一的正义。

里希特：那只是你根据自己的愿望而产生的想法！人们在教堂中祈求着愿望的实现，他们决不会变得邪恶！

德拉古拉：那就是我在这里的原因！你就没有任何的欲望吗？你们人类按照自己的愿望去发展，而一旦失去信念之后就会来使我复活，这样你还能说我邪恶吗？

里希特：但是人类不会去窃取和争夺权力，如果有什么宝贵的东西的话，荣誉与爱才是他们争取的对象。而邪恶终将毁灭！

德拉古拉：是吗？也许吧。不过请给我记住，贝尔蒙特的后代们，我们还会再见面的！哈哈哈！！！

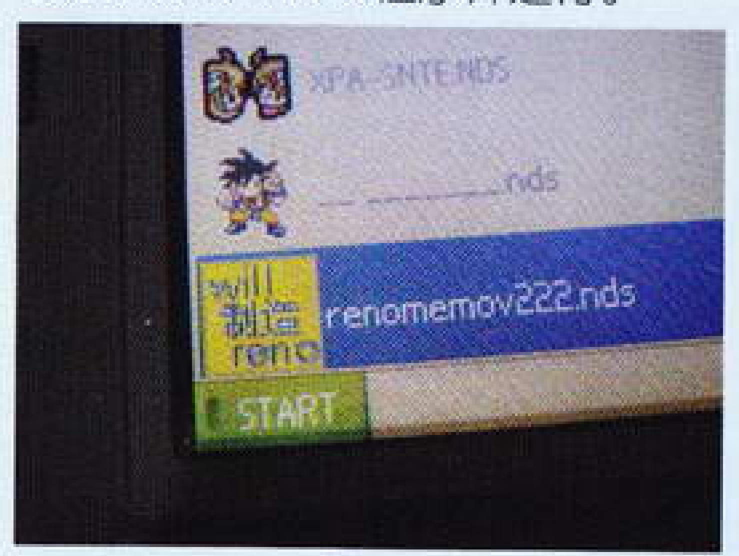
随着恶魔城的倒塌，人类再次逃过了一场浩劫。无论以后德拉古拉会不会出现，在什么时候出现，到时候都会有像里希特这样人勇敢地向其发出挑战！



话梅杂志&3DM-SMV

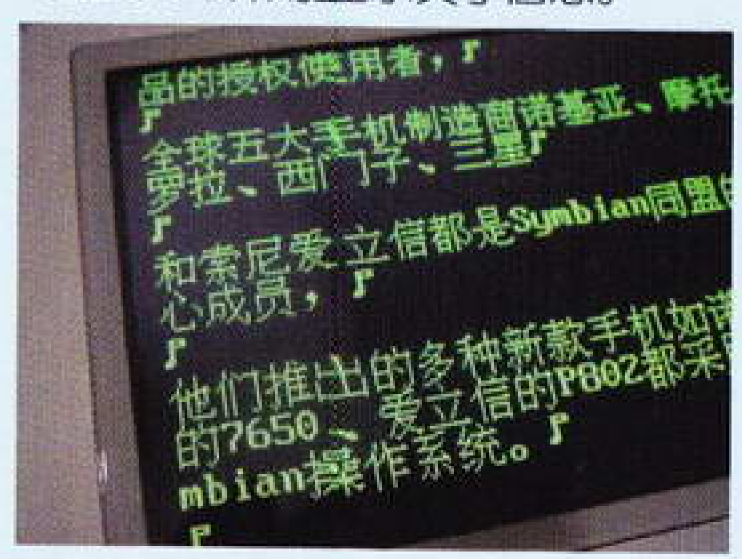
3

将烧录卡插入NDS，打开NDS找到Reno Memo程序并运行。

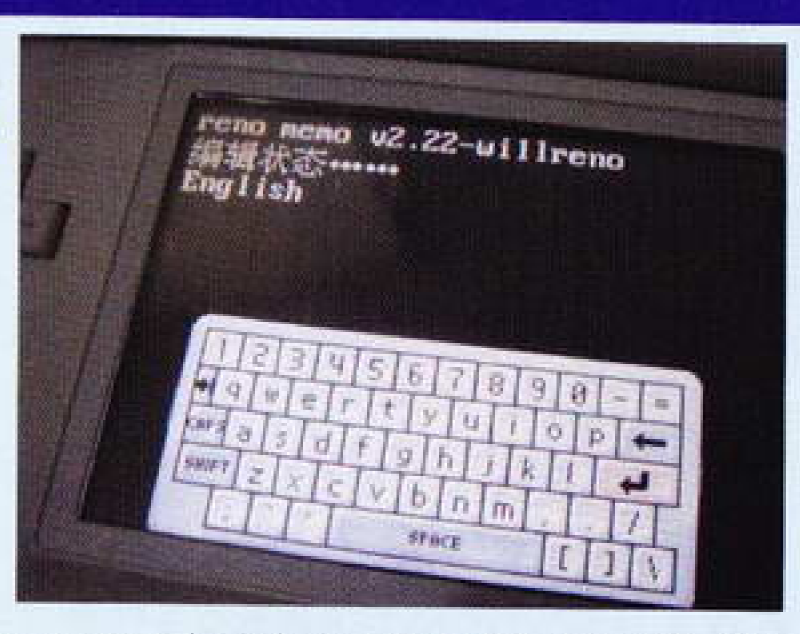


4

稍后，NDS下屏会显示虚拟键盘，上屏则显示文字信息。

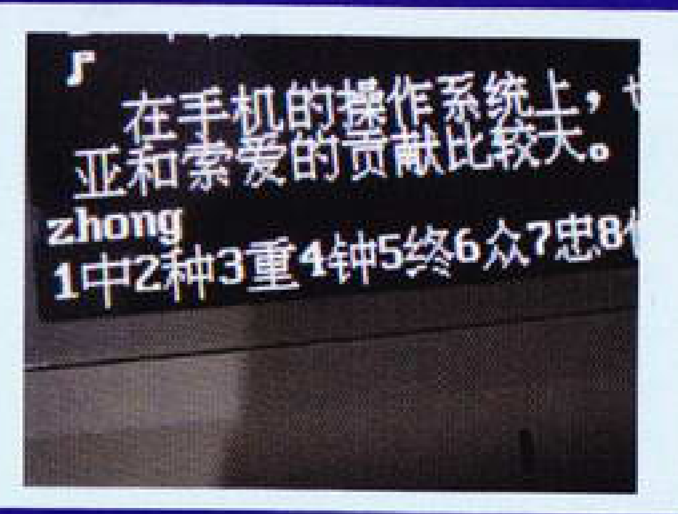






Reno Memo支持中文拼音和英文两种输入法，可以直接点击虚拟键盘输入字母，按A键切换输入法。

按键	说明
←	插入当前日期
→	插入当前时间
A	切换输入法
B	进入浏览模式
X	进入修改模式
L	浏览模式中向上滚动
R	浏览模式中向下滚动
START	调出功能菜单



6

当切换到中文拼音输入法时，在虚拟键盘上输入拼音后，上屏会显示候选汉字，再按虚拟键盘的数字键选择要输入的汉字。

7

输入完毕后，按START键调出功能菜单，保存或者新建文件。

按键	功能
A	新建文件
B	保存当前文件
Y	另存当前文件
X	读取已存文件



话梅杂志&3DM·SMV

北京

文 德科

虽然已经经历了"十·一"前后一段时间的起起伏伏，但是PSP-2000型的价格如今还是没有一个相对稳定的走势，不出所料的是，在批发方面，从原本的六种颜色价格统一到现在又开始出现了与老款PSP相同的"颜色歧视"：蓝色，紫色，粉色价格偏高，而且由于这三种颜色均为日版主机，所以在港版没有发售前，由于渠道相对复杂以及消费者自身的消费心理，比如普遍人认为日版机器要比别的版本机器要好，使得彩色主机价格在1450元左右，白色次之，黑色和银色最为便宜，批发价在1330左右，至于具体的成交价，还要看玩家实际购买时选购的配件而定。国内的周边厂商反应迅速，在PSP-2000型问世不久，各种周边便跟进市场。首先是视频连接线，一根组装分量线的价格在60元左右，建议随机购买，看电影的效果不错。其次耳机线控还没有出现组装货，原装的价格在280元，不如直接选购名牌低端耳机，因此不推荐购买。屏幕贴膜，主机保护壳等商品，有些沿用，有些只是改变了尺寸，价格上与PSP-1000型相比没有多大的变化。

NDSL则继续着不温不火的表现，尤其是和国外任天堂主机被抢购到令消费者手发烫的局面比起来，国内的销售情况简直是低调得过头了，现在NDSL的价位没有多大的变化，一直保持在1050元的上下。红黑主机的出现让人眼前一亮，但是对于大多数"多媒体便携数码产品"的用户来说，依然是吸引力有限。烧录卡方面继续群龙无首，主要表现在R4没能上演王者归来，而M3DS Real则有价无市，TF卡的价格一直居高不下也是其中一个原因。

西安

文 西安玩家俱乐部

最近走访了几家专业的电玩店，发现前来购买的人相对于前一阵子有所减少，前来问价的多，实际做成买卖的少，有些人形容电玩市场就像股票市场一样，经常出现一天一个价格的情况。近来消费旺季似乎有些淡去了，市场供货充足，主机的价格也保持平稳。新版PSP的价格在1400元左右，老版PSP各款颜色的价格均在1280元附近。

现在除了主机有多种选择，周边配件也是五花八门，看得人眼花缭乱，很多玩家都会在购机的同时把周边也一起捎上。在PSP-2000发售后的一月里，各种针对新款PSP的新保护周边也紧随上市。如果你是注重外表的玩家的话，相信透明保护盒一定很适合你，它既不会遮盖主机的外表，又可以在玩的同时保护爱机。透明盒在国内有不少品牌，价格大约都在30元左右，大家可以在买的时候不妨细做对比，选择一款称心如意的。如果不喜欢国内品牌，国外的周边里也有不少价廉物美的产品，有兴趣的读者可以继续留意我以后的介绍。

NDSL方面，日本为了纪念邮政民营化，将一款纯红色的限量版NDSL作为每年年末的有奖贺年明信片的奖品，这款主机的整体色调采用了比"红黑双色"还要鲜艳的红色，不过国内玩家见到它的机会可能不大。烧录卡方面，新出的M3DS Real烧录卡在用户里反响不错，玩家在购买的时候又多了一个不错的选择。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1400	1200	1050	980	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1450	1250	—	1100	—	—	—	—
北京	绿洲电玩	1350	1250	1130	1130	1030	—	550	—
陕西西安	快乐多电玩	1380	1280	1080	—	—	420	630（背光）	480
山西太原	逸豪电玩	1420	1300	1200	1150	—	500	640（背光）	—
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1250	1100	950	650	420	520（背光）	420
浙江杭州	江城博晶电玩	1450	1350	1050	1050	—	—	650（背光	—
福建厦门	快乐多电玩	1480	1340	1100	—	—	450	640（背光）	—
天津	MARS（战神）	1450	1200	1150	1100	—	650	650（背光）	—

话梅杂志&3DM-SMV



文 小超
编 米格

广受期待的M3DSR和AceKard R.P.G.在国内正式上市，玩家们又多了一个选择。烧录卡已经进入真正的群雄逐鹿的局面，究竟谁是最后的赢家，相信好戏还在后面。下面一起看看近期的烧录卡新闻。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR、G6DSR内核更新



Gbalpha于10月12日、17日、21日、22日推出M3DSR、G6DSR用内核C01、C02、C03、C04四个新版。C01版内核支持Unicode编码的繁简体中文、日文字符的显示；更改了功能图标的排序位置；可以使用GBA扩展卡或Slot2槽的M3电影卡产品运行GBA游戏；GBA游戏增加即时存档功能，每个GBA游戏有一组即时存档；GBA游戏金手指支持M3 Game Manager烧录卡软件附带的CHT格式金手指文件，可手动选择加载。

C02内核修正了多媒体扩展功能中对部分品牌的SDHC标准TF卡不能正常读取的错误；解决了使用第二套外挂皮肤时，导致软复位、引导等功能失常的系统错误；修正了慢动作热键L＋SELECT组合键选项失效的问题。

C03版内核修正了与M3-SD等烧录卡互动时部分GBA游戏不能正常存档的问题；加入了GBA游戏即时存档备份到G6DSR内存或M3DSR TF卡内的功能；繁体中文版系统的自动游戏名称中英文对照显示文字改用繁体中文显示。

C04版修正了《极品醉车2 燃情之夜》欧版、美版游戏中死机的问题以及《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》无法使用软复位的错误，中文名称对照表更新到NDS第1535号ROM。

M3、G6烧录软件发布新版

Gbalpha于10月17日、21日发布了M3烧录卡用烧录软件M3 Game Manager V35、V35a两个新版。新版解决了《变形金刚 霸天虎》、《变形金刚 汽车人》无法软复位的问题，《美妙世界》只能使用安全模式运行的问题，《声音感情测定器 心灵扫描》不能使用4X模式载入以及无法软复位的问题，《百战天虫 开战时刻2》不能运行的问题。另外，新版还更新了"一指通"智能库，1522号之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。Gbalpha于同时间发布了G6用烧录软件G6 U-DISK Manager V4.9和V4.9a版，更新同M3 Game Manager。



手腕上的"不间断"电源



作为便携式设备，最令人头疼的问题便是电池续航时间。而作为掌机玩家，最怕发生的事情就是在游戏玩得正High发现电池电量所剩无几。因此，各类应急用外接电池便成了掌机玩家们日常生活中必不可少的装备：遇到主机电池告急时立刻接上，然后火速赶往存档点保存游戏记录！而这款手腕型电池，在功能上并没有做出多大的改良，只是别出心裁地将把锂电池分成了7个小块而制成了一个腕带，能够十分方便地携带出行。而不像其他同类产品体积臃肿，需要放入专用携带包内才能带出门。

腕带型电池，采用USB接口充电以及供电，并有专门的控制开关进行切换，同时还有4枚LED指示灯用于显示腕带当前剩余电量的多少：4灯全亮表示电量在100%到75%，3灯则是75%到50%，2灯为50%到25%，1灯则是25%到10%，4灯全灭则电池电量随时有可能耗尽。腕带与设备之间的连接线长度有120cm，能够满足日常操作的需要，而对于接驳设备的支持，腕带型电池是依靠不同规格的转接头实现的，不仅能够支持PSP、NDSL这两部当前最为热门的掌机，还支持FOMA、Softbank、au等手机。可以说只要外出时戴上这条腕带，就不用再为掌机或者手机突然没电而发愁了。但稍显遗憾的是腕带由于体积的关系，容量仅有1500mAh，仅能供应NDSL使用最多12小时，或者PSP使用最多8小时，但也足够应付一般场合的电能应急。





品名：	チャージャーブレスレット
种类：	电池／电源
出品：	未知
对应机种：	PSP／NDSL／多种手机
官方价格：	4800日元
推荐度：	★★★★☆

一次买齐

购买一台NDSL主机，难免要选购许多配件，保护包、触控笔等都是必不可少的。现在Hori专门为新购机的玩家准备了这款"SELECT PACK DS Lite"套装，将先前发售的一些周边捆绑在了一起，以较为低廉的价格销售，其中包括：保护包、伸缩触控笔、触控笔套以及卡盒收藏盒。

保护包采用尼龙材质，内部衬有柔软的绒布保护层，能在外出携带时保护主机免受伤害，除此以外，保护包内还留有专门的卡带位置，能够放置两张NDS专用卡带。

伸缩触控笔采用与NDSL主机原装触控笔相同的笔头材质，使用时流畅顺滑不伤屏幕。触控笔在收缩形态下可以放入NDSL主机机身笔槽内，而在使用时可以拉伸至原长度的1.8倍，更易掌握。

触控笔套能够将触控笔放于其中，将触控笔变身成为一只"圆珠笔"，大大增强触控笔的舒适程度。

卡带收藏盒内有6个卡带收藏位，能够容纳六张NDS专用卡带，并且可以通过收藏盒背面的专用卡位，将收藏盒固定于NDSL主机背部，便于携带。



品名：	SELECT PACK DS Lite
种类：	主题套装：保护包＋伸缩触控笔 ＋触控笔套＋卡盒
出品：	Hori
对应机种：	NDSL
官方价格：	1480日元
推荐度：	★★★★☆

话梅杂志&3DM-SMV

完美烧录卡登陆国内市场

——M3DS Real评测

文 寰仔
编 米格

要说目前市面上最受欢迎的烧录卡，绝对要数M3DS Simple了(R4与它是同一款产品)。Gbalpha公司通过多年积累的技术实力及开发经验，于去年年底推出的这款三免烧录卡凭借简单的使用、丰富的扩展功能以及低廉的价格吸引了大批的用户。而如今，Gbalpha公司的最新产品M3DS Real终于如期登陆国内市场，新的NDS游戏引擎，影音魔力盒增值服务，再加上TouchPod的PDA功能……还是废话不多说，下面就让我们一起来体验一下吧。

简介

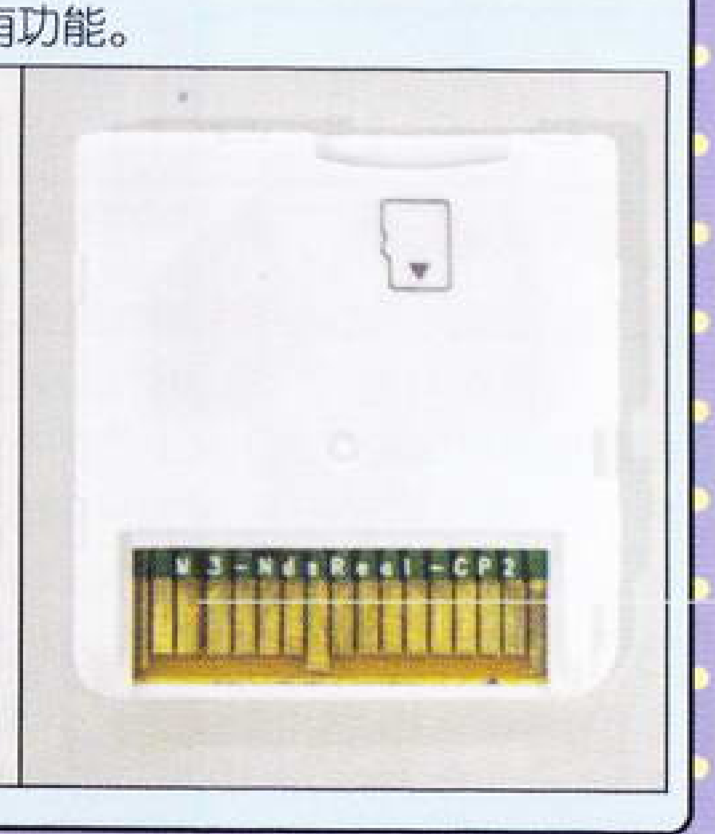
M3DS Real(下文简称M3DSR)采用全新的F-Real Clean ROM游戏引擎，能够更好地支持NDS游戏，兼容性上要比采用补丁的M3DSS更上一层楼。卡带内置了作为Passcard使用的引导内核，可直接作为引导卡使用，而在插入拷贝了系统文件的TF卡后，M3DSR就能发挥它丰富的功能了。NDS游戏、GBA游戏(需要配合M3系列Perfect烧录卡或专用GBA扩展卡)、自制软件、多媒体、PDA……M3DSR充分发挥了Gbalpha小组在软件平台的优势，将M3DSR打造成一块功能最完善、最强大的NDS平台三免烧录卡。



外观篇

M3DSR在做工上还是相当硬派的，新的包装看上去也是非常精美。包装的正面贴有影音魔力盒的标签，大家可以按照上面的网站地址去下载电影、动画等丰富的影视资源。包装的底部写有产品的型号，目前市面上的M3DSR分为只含M3DS Real的经济版和M3DS Real+Rumble Pack震动卡的震动实惠版，两个版本差价30元，正好是一块震动卡的价格，大家在购买时需要注意包装底部所勾选的型号，以防买错了版本。本次笔者评测的版本是还未发售的震动+上网标准版，里面除了M3DS Real外，附赠了一块Rumble RAM Pack扩展卡，除了具备震动功能外，还能够同时充当《NDS网页浏览器》的缓存卡。不久后还会推出将GBA缓存、《NDS网页浏览器》缓存和震动三大功能与M3DSR整合的豪华版，一次性投入就能完美实现所有功能。





诂梅杂志&3DM-SMV

更换。这样的设计虽然十分照顾国内的玩家，但却有利有弊——方便购买却不方便重复使用。尽管可以另行购买相应的7号充电电池，但却不能依靠外接电源进行供电。就算在家中游戏也需要更换电池，显得麻烦了一些。

在游戏的兼容性方面，FC3000号称能兼容3000个以上的FC游戏。但出于体积和能耗方面的考虑，无法直接插入巨大的标准的FC卡带，而只能使用专用的小型卡带。虽然没有NDS卡带那么轻薄，但却也比GBA卡带小上了一圈。笔者虽然无法真的找来3000个FC游戏卡带一一测试，但通过针对随主机附赠的《10合1》和另外一盘提供测试的《75 in 1 32M-75》两盘卡带内的共计85个游戏一一测试后，结果都能完美运行，并且由于FC3000采用硬件模拟的方式对于FC游戏进行支持，所以在运行的过程中没有出现像GBA或者PSP通过模拟器来运行FC游戏时出现的画面闪动、掉帧跳帧等软件模拟时常出现的兼容性问题。


《超时空要塞》


《马里奥兄弟》


《超级魂斗罗》


《冒险岛》


《雪人》


《兵蜂》

FC3000的另一大卖点便是它的TV-OUT机能。原本掌机的诞生就是为了易于携带，方便外出时随时随地进行游戏。但是掌机发展到了今天，无论游戏类型还是软件阵容都已经十分丰富，其间不乏许多优秀作品能于家用机分庭抗礼。而许多并不是经常外出的玩家为了这些游戏而购买了掌机，却只能在家里对着小屏幕进行游戏，未尝不是一种遗憾。本身就是由FC家用机改良而来的FC3000自然也具备了TV-OUT机能。玩家们在家中时，FC3000便摇身一变成为了一台家用机，无需外接电源，直接依靠主机电池供电，便可以将游戏画面通过专用的AV连接线输出至电视上。而FC3000的液晶屏幕在连接后便自动关闭以节约电能，整台掌机仿佛就是一支游戏手柄。





经过实际使用，发现FC3000不仅仅将游戏画面输出至电视机上，更是实现了画面的全屏输出。同样是由于FC3000的与FC游戏的支持是使用真实的硬件支持，所以在电视上，无论画面色彩还是人物图像都丝毫不见缩水，与使用真正的FC主机运行游戏完全没有区别。这点十分令人满意。

整体来看，这台来自广州京仕敦公司的FC3000，无论是主机外形设计，还是游戏兼容性都达到了一定的水平。对于希望能回顾FC时代名作的入门级玩家或者是希望找回儿时感觉的骨灰级玩家来说都是非常不错的选择。

优点：画面清晰，外形小巧，游戏丰富，支持TV-OUT，电池方便购买。

缺点：按键略小，长时间游戏易疲劳，不可外接电源。

话梅杂志&3DM-SMV

好随意放置在TF的任意目录下，到时在“多媒体”栏目的文件浏览器中选择TF文件夹中的文件打开即可。“多媒体”栏目文件格式支持相当广泛，视频支持DSM、DPG(MoonShell采用的压缩格式)、GBM(早期电影卡视频格式)，音频支持MP3、OGG、WAV等，电子书支持TXT、HTML、DOC(微软Word格式，不过支持度比较低)等，图片支持BMP、JPEG、PNG、GIF，可谓非常强大。NDS自制软件等其他程序文件则可按照软件要求随意放置目录，到时通过“我的卡带”浏览TF卡内容运行即可。

烧录卡菜单

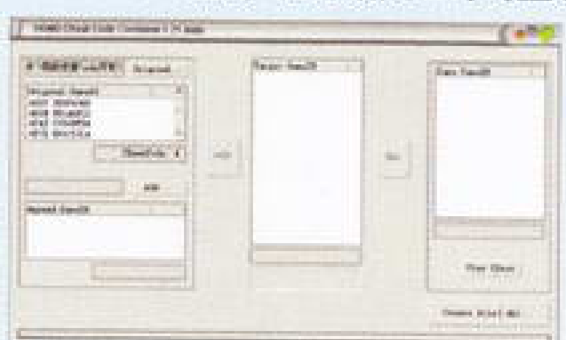


M3DSR的使用非常简单，文件拷贝完成后插好TF卡，将M3DSR插入NDS、NDSL主机，打开机器后就能自动进入M3DSR的菜单界面了。菜单界面设计得非常华丽，上屏显示着M3DSR的LOGO，下屏则是动态的栏目图标，各栏目功能从图表上就能一目了然。菜单支持触控操作，只需要在下屏点击就能进入相应栏目，如果按下X键还能将上下屏显示互换，互换后我们还可以通过按键进行菜单操作。点击右上角的问号图标会显示内核版本等信息，而点击左下角的小太阳则可以调整NDSL主机背光亮度(这项功能在不能调整背光的NDS主机上无法使用)，太阳图标旁边的四个小格表示当前屏幕亮度级别，另外下方导航栏中还有日期、时间显示以及当前选定的项目。最后一项“设置”菜单中我们还可以为烧录卡菜单更换皮肤，附赠皮肤还有Apple、Vista风格的，当然喜欢DIY的玩家还可以自己来制作皮肤。

游戏、自制软件使用

想要运行拷贝的NDS游戏ROM，则直接进入第一项“游戏”菜单即可。下屏会列出游戏图标、名称和ROM大小，点击即可进入启动界面，M3DSR有自动识别NDS游戏中文名称的功能，如果想关闭根据ROM文件名列出游戏可以点击左上方的“GM管理”，选择弹出菜单中的“文件名称”就能关闭自动识别中文名的功能。启动界面也支持全触控操作，共有两个选项卡，一个是“启动设置”，另一个是“金手指”，如果在“金手指”中有支持的金手指代码，勾选后再回到“启动设置”，将金手指开关打开，就可以在游戏中享受金手指的乐趣了，如果没有代码，你也可以从网上找到代码使用下载的M3DSR金手指转换工具自己添加。“返回菜单”一项可以开启游戏中返回M3DSR主界面的热键，共有两组热键组合可以选择，选择后在游戏中就可以通过热键直接返回烧录卡界面而不需要重新启动NDS了。“慢动作开关”的功能比较有趣，选择一组热键组合后，并设定好“慢动作级别”，在游戏中按下L+SELECT或R+SELECT(根据你所选的热键组合不同)后就能让游戏速度减慢，对于动作游戏苦手或反应比较慢的玩家这下可就有救啦，慢慢打总能过关吧。设定好后按下A键或点击最下方START就可以开始游戏，烧录卡会根据选项自动为ROM打上各种补丁并识别存档类型。初次游戏需要创建存档文件，等待片刻就能正常进入游戏了。有些试玩Demo通过这种方法无法运行的话，可以试试在“启动界面”按下Y键以“Download play”模式运行游戏。经笔者测试，M3DSR不但附加功能强大，而且对CLEAN ROM的兼容性几乎达到100%，笔者测试的游戏全部完美运行并能正常存档。配合上网、震动二合一扩展卡运行《NDS网络浏览器》以及震动游戏效果也不错，不过震动卡与EWin震动卡一样，采用了单一手机震动器，效果还是无法与官方左右双驱动震动卡比拟。





▲使用金手指转换工具可以自己向金手指数据库中添加代码。

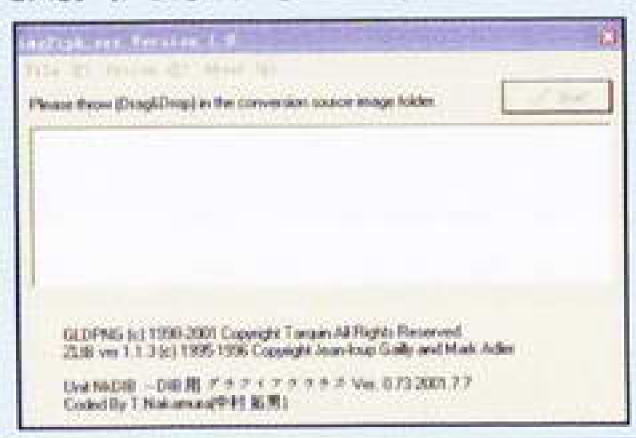


如果想要运行GBA、SMS、GB、PCE、NES游戏，在插入支持GBA功能的M3系列Slot2烧录卡(如G6、M3-SD perfect等)后，进入“GBA”一项就可以像运行NDS游戏一样

话梅杂志&3DM-SMV

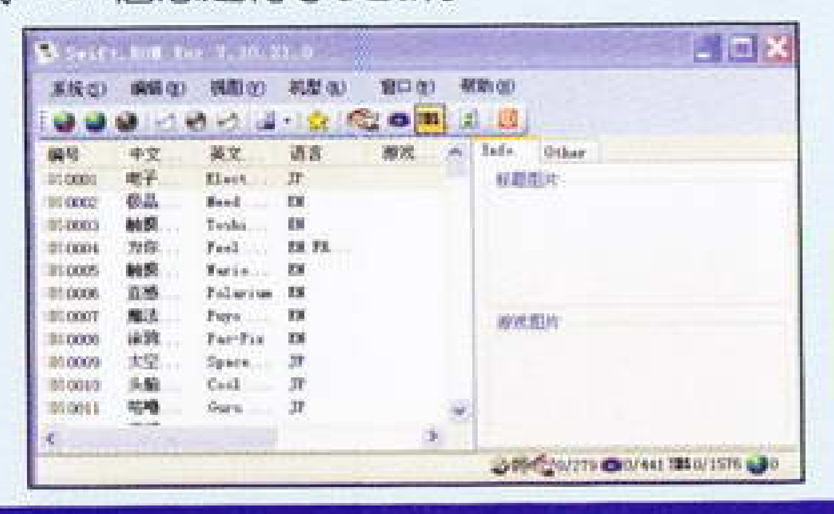
Image Viewer 新版公开

NDS用看图软件Image Viewer于10月17日发布V1.0版。新版能更高效地使用内存，改进了图片打开速度；升级了DLDI驱动，能适合更多的烧录卡；改进了对JPG图片的支持，用户需要重新运行img2ipk.exe对图片进行打包；增加了对EZ三合一扩展卡的支持，可以利用其内存作为图像读取缓存。



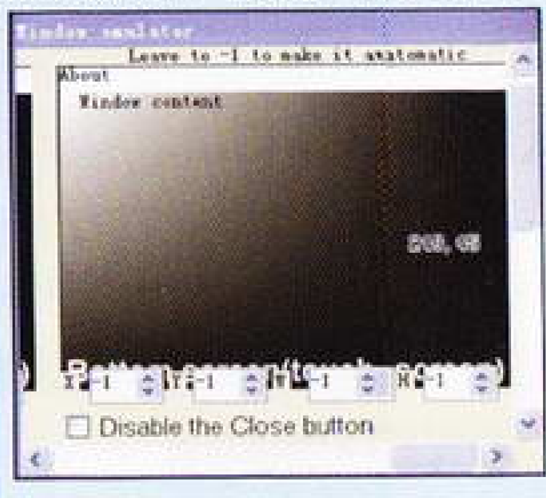
Swift.ROM 新版公布

国人开发的NDS、GBA、FC游戏ROM管理软件于10月14日、21日发布了V7.10.14、V7.10.21两个新版。新版中加入屏蔽显示非重要ROM的选项；当软件不需要升级时，不显示不需升级的提示文本；首次使用本软件时，会默认显示NDS信息；更改编辑ROM信息时图片编号的算法，能够根据实际情况自动进行调整；更改编辑ROM信息时中文名称的转换，增加中文全角"："符号自动转换为半角"："。另外新版还对NDS、GBA、FC游戏ROM信息进行了更新。



Phleon 新版推出

Moonshell支持换肤功能，但要制作一个合适的皮肤文件并不是件容易的事情。Phleon则是一款专业的Moonshell皮肤制作工具，让玩家能轻松制作皮肤。Phleon的最新版是Beta v3，修复了图形滚动和文件选择方面的错误，替换了背景图片。Phleon并非绿色软件，需要进行安装，我们可以对皮肤的滚动条、窗口、项目图标、背景等多个要素进行设定，打造个性化的皮肤。



软件学院

NDS上的中英文记事本Reno Memo教程

软件名称：Reno Memo
软件版本：V2.22
软件作者：Willreno
相关网站：http://willreno.blogbus.com

想到一个新点子，想用NDS记下来；正在写论文，想用NDS修改？那就试试Reno Memo吧。Reno Memo是由NDS BBS的Willreno小组开发的中英文记事软件，可以将你的NDS变为记事本，当然你也可以用它来修改文档或者阅读文档。Reno Memo最大的亮点是支持拼音输入法，可以输入中文。下面让我们一起看看它的使用方法。

1 从网上下载Reno Memo并解压缩。Reno Memo能够运行于R4、M3-SD、SC-SD、EZFlash V等多款烧录卡上，用户可以根据自己的烧录卡型号下载不同版本。




2



将主程序renomemov222.nds以及reno_memo文件夹拷贝到烧录卡根目录下。

话梅杂志&3DM-SMV

NDS新奇周边

PSP自从发售以来，各种有趣的周边就接连不断地出现，比如对应《TALK MAN》的麦克风，对应《大家的地图》用于定位的GPS全球定位仪，还有对应摄像软件《随意拍》的专用摄像头等等，但是去年NDS的周边除了专用振动卡外就再也没有了消息。不过今年的8月2日，NDS接连推出了两款非常有意思的周边设备——NDS专用摄像头以及滑动控制器，它们分别与对应游戏《成人脸部锻炼DS》和《滑动冒险 磁石小子》捆绑销售，下面我们就来为大家介绍一下。

NDS专用摄像头＋《成人脸部锻炼DS》

NDS 成人脸部锻炼DS
大人のDS 顔トレーニング
◆Nintendo◆ETC◆2007年8月2日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆对应NDS专用摄像头



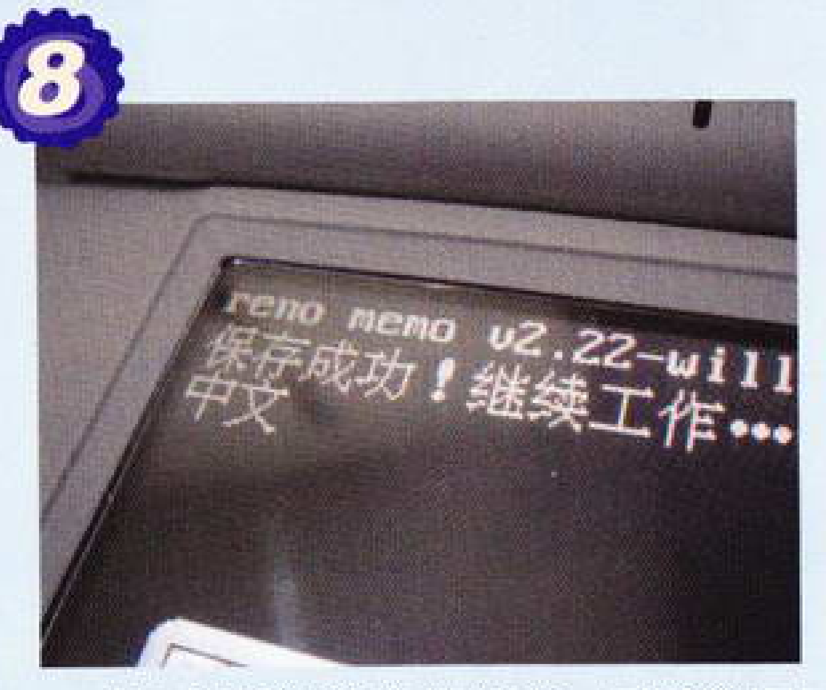
下面我们看到的就是由日本高级美容研究专家犬童文子监修的游戏——《成人脸部锻炼DS》，这个比普通NDS游戏厚一倍的纸盒内装有以下一些东东：NDS专用摄像头一个、游戏《成人脸部锻炼DS》一张、NDS支架一个（拆成两部分分装）。首先就让我们从摄像头开始。

NDS的专用摄像头的大小规格与GBA卡带基本相同，插在NDSL的SLOT-2卡槽中会超出大约1cm左右，只露出必要的镜头，插在NDS上则完全吻合，显得小巧精致。镜头在卡带最底端，旁边仍然保留了便于插拔卡带的凸起设计。卡带顶端有一个可以拨动的开关，如果你使用的是NDS的话，只需要拨动该开关就能让镜头弹出，用于拍摄，不用时再将镜头按回去即可。

相比起PSP 131万像素的摄像头，NDS摄像头的拍摄效果就显得逊色很多，虽然官方没有公布过该摄像头的具体参数，但按照网络上的自行测试来看，其实际像素大约在20万左右，不过对于捆绑的《成人脸部锻炼DS》以及NDS本身只有“256 × 192”分辨率的小屏幕来说，这个像素足够了。和普通摄像头不同，这款专用摄像头针对游戏中运用到的脸部表情捕捉技术进行了专门的优化，实际使用效果也非常不错，并不会像某些低端手机的摄像头那样满是噪点。由于镜头的位置是正对着手握机器的人，且不能进行翻转，所以想用它来进行摄像或拍照的朋友可能会失望了，可以说，这个摄像头是为NDS和《成人脸部锻炼DS》量身打造的，至于以后会不会用于其他游戏就很难说了。

话梅杂志&3DM-SMV

8



按B键将当前文件保存，屏幕会显示“正在保存。请勿关机”的红字，稍后出现“保存成功”字样说明保存完毕。

9

使用Reno Memo同样能阅览电子书，首先要将TXT格式的电子书文件拷贝到reno_memo/record目录内，尽量使用简短的英文文件名。



10

按START键后再按X键读取文件，屏幕上会罗列出烧录卡内存储的TXT文本。



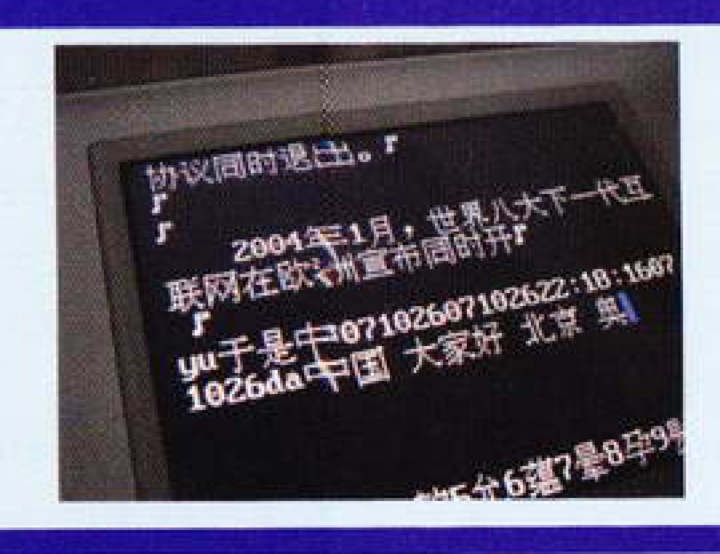
11

在触摸屏上输入TXT文本的文件全名，注意.txt后缀也要输入。



12

Reno Memo会载入文本并显示。按B键能够在浏览模式和编辑模式之间切换，我们可以浏览整个文本也可以对文本进行再编辑。



目前Willreno小组正在开发V2.6版的Reno Memo，将会加入手写字母输入、外挂皮肤、浏览网页文件等功能。看来，Reno Memo很快会成为国内NDS玩家的必备软件。

换了一部支持EDGE的新手机才发现，不知什么时候开始，本市的移动公司已经悄悄将GPRS网络升级为EDGE。无论是在市区还是在偏僻的乡村，EDGE网络竟然都能覆盖到。所谓的2.75G技术果真名不虚传，使用EDGE上网，速度能达到200Kps以上，联通的CDMA1X再次落伍了。文末给出软件下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4456，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

话梅杂志&3DM-SMV



犬童文子，日本鹿儿岛县人，著有《魔法美容》、《美人练习册》、《解剖学语录 人体的世界》等。

按照说明书中的提示将专用摄像头插入S-2端插槽后，就可以正常进入游戏了。本作需要将NDS竖起来玩，建议进入游戏之前请先喝口水压压惊，以免突然出现在屏幕右侧的硕大人脸会把你吓一跳。由于摄像头本身的设计，你甚至无需调整摄像头角度或者是对焦，一切工作都能够交给软件自动完成。

第一次开始游戏时，它会为你将《表情肌锻炼法》的原理大概地讲解一遍，并配有图示。看着那些脸部红外扫描图，还真有点专业的意思。之后，右屏会返回拍摄界面，并出现一个黄色的椭圆形框。前后水平移动NDS，将你的脸部基本与黄圈重合，并保持最普通的表情5秒，游戏即会自动识别并保存下来。

接着你可以给自己做一个简短的表情测试，游戏会给出四种表情让你做。分别让你在5秒内做出该表情，然后保持5秒，最后再用5秒回到普通状态，以此推断你目前脸部肌肉的健康程度。左屏显示的是正规演示画面，而右屏则是你的实际拍摄画面，我们可以看到在做表情的时候，游戏特殊的人脸识别技术能够准确地将你的嘴唇、嘴角、眉毛、眼睛等脸部细节定位识别，并给予提示。看来技术上还是相当过硬的啊。

四个表情都做完之后，游戏即会给你的表情分别做一个评分，星数越高即代表越成功，最高为5星。最后还会有一个总评分，可怜宇轩我一直“稳定”在50分上下，连及格分都不够啊……

第二次进入游戏时右屏下方会有三个触摸选项，分别是试玩、开始游戏和镜子。试玩是一个展示用的简单模式，方便你将游戏推荐给其他朋友的时候使用，也可以适用于街头宣传推广。镜子模式比较有趣，你可以把NDS的屏幕当成两面镜子，随时拿出来照照自己的形象是否大方、漂亮。有人说这个模式纯粹是个噱头，但是对于宅男一族来说，身上带有NDS的概率远比带镜子的概率大得多。在镜子模式下，你可以随时点击屏幕右下角的暂停键将当前拍摄画面静止，也可以调整左右两个屏幕的对称方式，这可是普通镜子没有的功能啊。

















话梅杂志&3DM-SMV

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO新内核推出

SuperCard于10月10日推出了SCDSO、SCDSO SDHC烧录卡用内核V2.0 SP5版。新版修正了《极品醉车2 燃情之夜》欧版、美版补丁模式下无法存档的错误，修正了《欢迎来到动物之森》汉化版补丁模式无法加载存档的问题。另外，新版还修正了SCDSO烧录卡运行2GBit游戏不能存档的问题以及SCDSO SDHC烧录卡金手指显示错误。



EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash V新内核发布



足足有半年没有更新的EZFlash V于10月12日发布V1.61版内核。新内核支持触摸屏，可以直接点击图标进行亮度调节、金手指开关、帮助、系统设置、关机等操作；系统设置菜单中去掉了存储卡速度设置，加入了图标大小设置；采用第二代内置混合模式引擎，无需更新存档列表文件，所有游戏存档自动辨识；采用Moonshell V1.71 作为系统内核，支持DPG2格式视频。

用户升级前需要先备份TF卡上的数据，然后用FAT16方式格式化TF卡。将下载的内核拷贝到TF卡后，NDS开机时按住R键不放，即能进入升级菜单。此时按R升级，按L返回，升级后按A键进入新版内核。升级完毕后，可以将升级文件删除。

EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

EWin DSlite GBA扩展卡新内核公开

EWin小组于10月上旬推出EWin DSlite GBA扩展卡用V1.4版内核。新内核加入对NDS浏览器原版ROM的支持；已经设置隐藏属性的文件夹不会显示出来；加入了文件排序功能。

AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard R.P.G.国内缺货严重

凭借双闪存的独特设计以及自动识别存档类型等特殊功能，让新上市的AceKard R.P.G.成为烧录卡业界的一颗明星。虽然AceKard R.P.G.已经上市有1个月，但国内市场上仍缺货严重。在很多实体店中都找不到AceKard R.P.G.的踪影，即使在网上有AceKard R.P.G.销售的店家也不多。造成缺货的原因，一方面是目前厂商产能不大，另一方面由于是新产品，上游代理商不敢贸然大量进货。因为官方并未统一售价，AceKard R.P.G.的价格在各地也略有不同。目前8Gb版本最低价在450元左右，比起同期上市的M3DSR高出很多。AceKard R.P.G.要想在烧录卡市场中站稳脚跟，相信价格将起到决定性作用。

诺梅杂志&3DM-SMV

只要环境合适，这款NDS滑动控制器的定位还是非常准确的。只要将它插入S-2端，就可以像电脑鼠标一样左右晃动NDS，控制游戏中的磁石小子了，没有一点不适应感出现。不过这样的环境要求还是很苛刻的，玩家必须找一个高度合适的桌子，太高或太矮都会显得非常别扭，这就失去了掌机到哪里都能玩的便携性。滑动控制器的体积也显得过于庞大，携带起来很不方便，如果改进一下技术，采用折叠设计的话可能会更好一些。







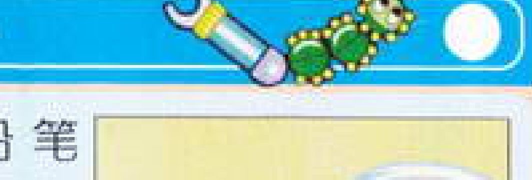
滑动冒险 磁石小子

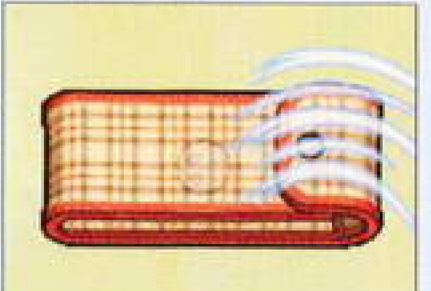


《滑动冒险 磁石小子》是与滑动控制器同捆销售的游戏，你要控制的是一种名为“磁石”的神秘小生物，利用其与生俱来的磁性能力在日本一个普通家庭中进行一场奇妙的大冒险。游戏全程都需要依靠滑动控制器来进行操作，除了用于攻击的L键之外，游戏几乎用不到NDS本身的按键与触摸屏。

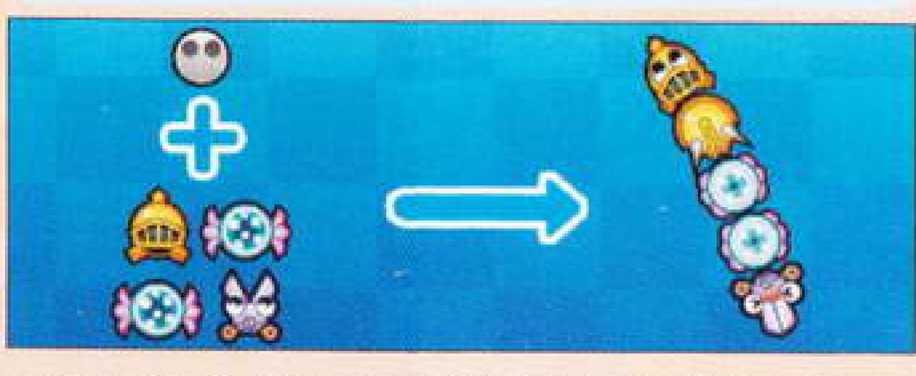
刚进入游戏界面可能就会把许多人难住，按任何按键都没有反应啊，其实这时就必须使用滑动操作了，控制磁石小子滑到左边的圆圈中即是开始单人游戏，右边的圆圈则是开始联机游戏。

磁石小子在普通状态下只是一个灰不溜秋的小球，除了使用滑动直接冲撞敌人之外，没有其他的攻击手段。不过当你猛地把敌人撞晕之后就能够利用磁性将敌人吸附在身后，并拥有它的特殊能力，不过需要注意的是，一旦吸附到敌人你的移动速度就不能太快，否则敌人将会脱落。看来控制器还有自动侦测玩家移动速度的功能。磁石小子最多能够吸附5个敌人，不过它的能力只根据第一个被吸附的敌人来算。要是吸附的是同种类敌人，它的能力还会叠加。





场景内的铅笔盒、杂志等等物品都是用来进行场景移动的。只要站在上面并按下B键就可以让家里的人把你带到各个不同的地方。



虽然别具创意，但实际上这样的玩法对游戏性并没有很大的提升，只是把十字键操作换成了滑动而已。这就像是某些NDS游戏“为了触摸而去触摸”一样。《磁石小子》也可以算是款为滑动而去滑动的游戏，玩的时间一长就会有烦厌的感觉产生。多人联机部分虽然好玩，但在国内想要同时凑齐多台滑动控制器难度相当高。希望这只是一个测试性的作品，真正充分利用这些外置周边的游戏一定能够更加的完美，更加的有趣。





话梅杂志&3DM-SMV

硬件篇

打开包装后，终于能一睹M3DSR的真面目了，包装内还包括了一块扩展卡，一张配套软件光盘、一个TF读卡器和一本多媒体功能说明书。还是先来看看M3DSR，新卡依旧采用了白色外壳，做工非常精细，外形也接近完美，插在NDSL上自然不会有任何突起。烧录卡的TF卡槽依旧在顶部，采用和旧版M3DSS一样的弹出式卡槽，并且支持最新SD-HC标准的高速大容量TF卡。附赠的上网、震动二合一扩展卡采用黑色外壳，与NDSL防尘卡大小相同，只是金手指部分完全裸露在外面，看上去虽然不大美观，不过插到NDSL主机上倒是很完美。产品附赠的TF读卡器小巧玲珑，携带起来非常方便。



《多媒体扩展功能使用手册》倒是非常体贴，将玩家不易掌握的多媒体部分操作和使用都一步步列出，只需要按照步骤做下去，就能轻松在NDS、NDSL上享受阅读电子书、播放音乐以及欣赏视频和浏览图片的功能。不过可能是考虑到版权等问题，使用说明书上并没有写明NDS、GBA ROM烧录的方法，而且PDA功能部分也没有进行详细使用介绍。

软件篇

内核安装

M3DSR的使用还是非常方便的。首先我们将附赠光盘中的内核程序、PDA扩展程序、字库程序按照使用说明拷贝到TF卡上。另外，再在TF卡根目录下创建NDS、GBA这两个文件夹。M3DSR出厂光盘中附赠的仅仅是最初版内核，而至完稿之日，制作小组已经放出了最新的C04版内核，因此我们还需要上官方网站下载最新内核程序包，解压缩后将其中的SYSTEM文件夹拷贝到TF卡根目录下覆盖原来文件夹中的内容，即可简单完成内核升级过程。网站还更新了针对M3DSR的金手指转换工具、存档转换工具、游戏ROM剪裁工具及DSM格式视频转换工具，感兴趣的话不妨一起下载下来。



▲内核安装完成后TF卡中应该包含图中的4个文件夹。

文件拷贝

要想使用M3DSR来玩NDS游戏，必须将NDS ROM文件拷贝到TF卡下的NDS文件夹中。这样才能在烧录卡菜单中的“游戏”栏目中识别到NDS ROM。虽然将NDS ROM放置在其他地方依旧可以通过“我的卡带”栏目浏览到NDS ROM并进行开启，但这种模式下运行NDS游戏是无法通过烧录卡内核打补丁及加入金手指等特殊功能的，而只有最基本的建立存档、正常存储功能。所以使用“我的卡带”栏目并不适合玩游戏，而适合运行自制程序，这里启动Moonshell等自制软件是会自动打上DLDI补丁的。要想通过M3DSR与其他带有GBA烧录功能的Perfect系列Slot2烧录卡联动运行GBA游戏，是需要将GBA ROM拷贝到TF卡的GBA文件夹中的，这样我们在烧录卡界面的“GBA”栏目中就能找到这些GBA游戏，在插着没存储卡的Slot2 M3 Perfect系列烧录卡的情况下开启GBA游戏，就能够将GBA ROM载入到Slot2烧录卡的PSRAM高速缓存中进行游戏，在主机重新启动后GBA游戏记录则会自动备份在TF卡内，以供下次游戏时载入。另外，如果想玩GB、SMS、NES、PCE模拟器，也直接将ROM拷贝到GBA文件夹下后在“GBA”栏目中运行，烧录卡内核会根据ROM类型自动载入模拟器并进入GBA模式运行模拟器。由于“多媒体”栏目可以浏览TF卡中的文件，至于图片、电子书、视频文件和音乐文件则可以按照自己喜

话梅杂志&3DM-SMV



本作的收集要素十分丰富，除了隐藏要素的开启、机体和驾驶员外，还有大量的关卡、壁纸和BGM都是要花一定的时间才能入手的，想收集完这些，至少要把游戏通关3次以上。这次的研究将对隐藏势力——阿古西斯的关卡要点进行补完，希望对正在完成收集要素的玩家有一定的帮助。

文 乌冬 美编 澄香

PSP 高达 战争编年史

ガンダムバトルクロニクル

◆NBGI◆ACT◆2007年10月4日◆日版

◆1人◆4800日元◆无对应周边

相信打到阿古西斯路线这时玩家手里都有不少强力机体和王牌机师，再加上开启了时代制限解除这个隐藏要素，使得前两个时代里获得的机体可以在这个时代使用，攻略起阿古西斯路线起来就更不成问题了，所以本次的攻略要点将着重对这条路线关卡里如何获得SS评价进行讲解。

阿古西斯0087攻略要点

エゥーゴへの使者

胜利条件 歼灭敌机

难度 C 时间 10分钟

要点 这关一开始的两架友军机体实力不俗，而且就算被击落也不会影响评价，再加上后期有强力的Z高达和哈曼专用卡萨C作为援军登场，所以想不获得高评价都很难。

三年目の邂逅

胜利条件 歼灭敌机&击坠宇宙艇

难度 B 时间 10分钟

要点 要获得这关SS评价的关键在于击坠宇宙艇，在战斗开始不久，宇宙艇就会在敌方母舰附近出现(地图上表示为小红点)，如果没看到的话可以留意通讯员的提示，这时玩家就要赶快更换锁定目标把它击坠，因为它出现时间大约只有4秒左右，错过了这个机会就等于和SS评价擦肩而过了，这里要注意击坠它对玩家搭乘机体的雷达性能也有一定的要求，记得在出击前要做适当的改造，以便可以在远距离锁定目标。之后再全灭剩余的敌人即可过关，而击坠宇宙艇过关后有5000的分数奖励，这就是S和SS评价的之间的分水岭。



▲图中被锁定的目标就是转瞬即逝的宇宙艇。

警戒宙域

胜利条件 歼灭敌机

难度 C 时间 10分钟

要点 这关的目的为消灭敌人的侦查部队，虽然只有杂兵，但都是踩在SFS上出现的，要先把敌人从SFS打下来，才能对他们产生实质性的伤害。不过要注意的是打法上和重力状态下有些区别，重力状态下可以使用SP冲刺直接把敌机撞下来，可是在宇宙空间因为层次多了，进行



▲敌人在SFS的帮助下移动速度很快，得先击落后再慢慢料理。

话梅杂志&3DM-SMV



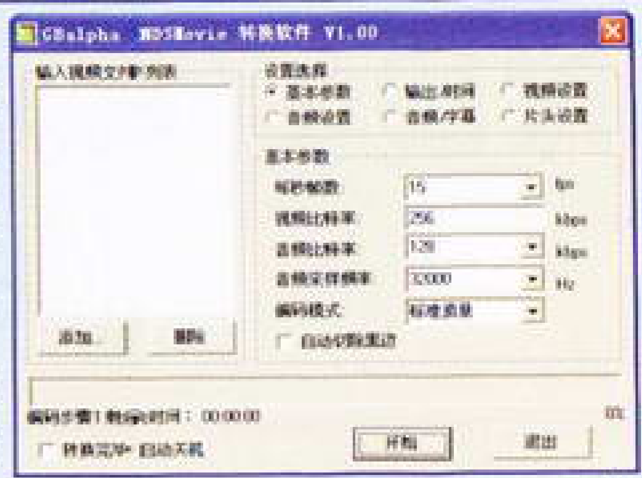
来玩GBA游戏了。进入启动界面后我们还可以浏览金手指文件、添加金手指功能、即时存档和载入方式补丁，即时存档热键是L+R+A+B，在游戏中按下后即可进入菜单选择需要激活的金手指、存储或读取游戏，非常方便，存档还会自动备份到M3DSR插入的TF卡中。M3小组不久后还会发布支持GBA缓存的扩展卡，想要玩GBA游戏的玩家到时可以购入豪华版M3DSR套装。

如果想要运行自制软件，就需要进入"我的卡带"栏目了。在这里启动自制软件会自动打上DLDI补丁，所以M3DSR的软件兼容性还是非常可靠的，MoonShell、DSOrganize等软件都能正常运行。另外，如果你手头有EZ三合一或EWin扩展卡，那么也可以在这里启动GBA游戏管理软件来配合这些扩展卡玩GBA游戏，省去重复投资。

其他功能使用

除了玩游戏、自制软件以外，M3DSR还具备其他丰富的功能。首先，M3DSR可以作为Slot1引导卡使用，来启动Slot2烧录卡。在M3DSR菜单中进入"启动"栏目后，选择"NDS Slot-2"按钮就可以启动Slot2烧录卡进入NDS模式，实现免刷机引导Slot2烧录卡的功能。另外选择"GBA Slot-2"则是进入GBA模式，以便在不拔M3DSR的情况下进入GBA烧录卡。除了在这里进行操作外，也可以通过开机按下热键来进行引导，就免去进入M3DSR菜单的麻烦步骤，进入GBA模式的热键是SELECT键，进入NDS模式的热键是B键，开机按住不松就能顺利进入。

M3DSR第二大功能就是"多媒体"，"多媒体"栏目根据MoonShell进化而来，但功能更加强大。尤其是DSM视频，选择后就会在上屏显示预览图，并且支持双屏播放的功能，让两位玩家在对坐的情况下分别通过NDS的两个屏幕来观赏视频，约会时用起来一定非常方便。而且影音魔力盒网站提供了大量转好的DSM影片下载，速度非常快，感兴趣的玩家可以登录http://mbox.gbalpha.cn看看，就算没有你喜欢的片子，自己使用DSM格式视频转换工具转片也是非常方便的。用过MoonShell的玩家使用"多媒体"栏目应该都非常得心应手吧，选择"我的视频"，软件就会在文件浏览界面中根据文件后缀自动过滤掉无法播放的格式，而只保留DSM、DPG和GBM格式的文件，选择"我的音乐"或其他功能也相仿。如果选择"我的存储卡"，则会不做文件过滤显示TF卡上的所有文件，打开时则根据文件后缀自动启动相应的模式，非常方便。另外，"设置"一项还能调整NDSL屏幕亮度、选择皮肤、重启或关闭NDS。



▲转换软件界面简单，功能一目了然。

除了刚才介绍的两大功能外，M3DSR还支持由Gbalpha小组自主产权开发的"TouchPod"软件，选择"PDA"栏目就能进入。里面有记事本、英中/中英/汉语词典、电话本等丰富的功能，完全可以与电子词典相媲美，虽然NDS没有键盘，但凭借触控操作以及Gbalpha小组开发的拼音输入，使用起来非常方便，大大丰富了NDS的功能，也算为学生玩家减少了重复投资，省下了买电子词典的钱。

总评

M3DSR相比M3DSS，不但拥有更强大的NDS游戏兼容性，还加入影音魔力盒、TouchPDA以及GBA功能，而价格并没有贵多少，实在是物超所值。Gbalpha小组凭借强大的软件研发能力，令M3DSR所具备的丰富的软件功能也是其他烧录卡无法企及的。说了这么多，大家最关心的还是售价，M3DSR经济版价格为198元，震动版价格228元，上网版和GBA版价格应该也不会高太多。最后，感谢http://www.wiioh.com对本次评测提供的帮助。

话梅杂志&3DM-SMV



▲要时刻留意右上角的脱出时间。

他们全部击破后就直奔脱出地点吧。这关只要达成了以上提到的要点，就算受了一点小伤SS评价也是可以入手的

シロッコ、立つ

胜利条件	歼灭敌机&保护友军机体		
难度	A	时间	10分钟

要点 这关的敌人很少，但是阵容非常强大，一开始就要面对提坦斯的三位王牌机师，不过好在哈曼的卡碧尼也非常强悍，基本不用担心她的安全。战斗开始不久奥古的三名王牌机师也会赶来凑热闹，如果之前没来得及消灭前面那三位的话，现在就要面临3打6的局面，对我方非常不利。所以在前段的战斗中最好先集中火力消灭1～2架的敌机，这样一来下面的战斗会轻松不少，二来积攒了足够SP后利用卡碧尼的SP必杀技可以一次消灭剩下的3架敌机或更多。

宇宙の渦

胜利条件	歼灭敌机		
难度	B	时间	10分钟

要点 战斗一开始就要马上移动，要不就会直接迎面吃敌方母舰的炮火，躲了这一炮接下



来的战斗也不能放松警惕，因为我方距离第一波敌人很近，一不小心就得吃子弹，这样战斗评价就会下降，所以要时刻留意屏幕四周的黄色被弹提示，一有反应就要马上做出回避行动。在阿伽玛登场后，只要全灭敌人就能结束战斗。

进入第二部分的条件是在在阿伽玛登场后，就会在地图的右上方出现黄色的脱出区域，不全灭敌人到达该区域就能进入第二部分，当然为了评价我们只要留下一个活口就好了。第二部分相对要简单不少，只有卡缪的Z高达一部敌机，而我方还有哈曼和她的卡碧尼，这回终于轮到我们以多欺少了。（=_,=）

生命、散って

胜利条件	歼灭敌机		
难度	A	时间	10分钟

要点 这关的任务是为正在和卡缪与柯华多罗两人交战的哈曼解围，只要把他们其中一机的HP削弱到25%左右，哈曼就回撤离战场，而且他们两人也会跟着撤退。玩家只要把接下来的敌人全灭即可过关，可以说是后期关卡里获得SS评价较为简单的一关。

残される者たち

胜利条件	歼灭敌机		
难度	A	时间	10分钟

要点 这关面对的敌人都是提坦斯的精锐部队，除了尊尼换了新人类专用机体外，莉歌和亚赞也会登场。要注意的地方是尊尼的机体会使用扩散粒子炮，范围比较广，被打中的话SS评价可就悬乎了，所以在和他交战过程中要注意保持距离，一见他停下可就要做好迅速远离的准备。

历史の影で

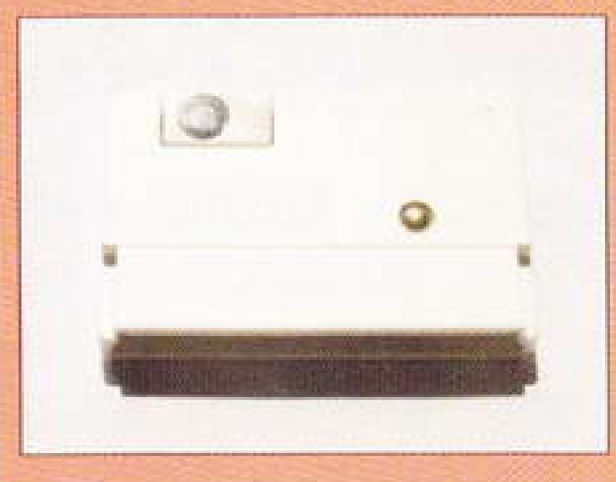
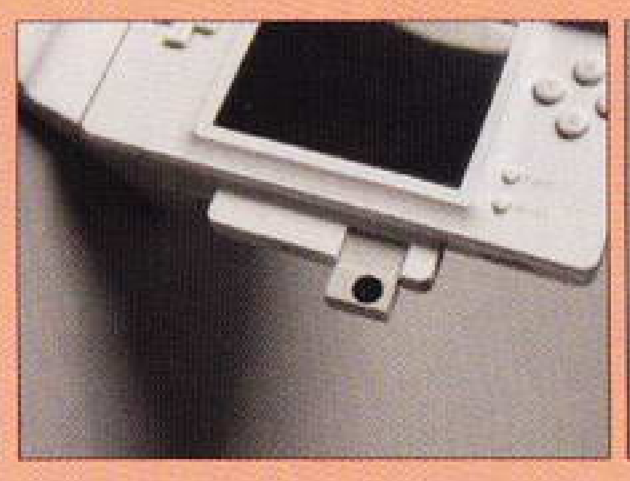
胜利条件	歼灭敌机&接触精神力高达MK－II		
难度	B	时间	10分钟

要点 别看精神力高达MK－II是可以锁定的就开始攻击，击破它可就欲哭无泪了。这关的目的为引导精神力高达MK－II到达指定区域，靠近后它就会跟着你走，不过先不要急，要获得SS评价就得先全灭敌人，至于精神力高达MK－II嘛，不但有光束保护罩再加上本身超厚的装甲，一般的攻击对它造成不了多大的威胁，就先让它在宇宙游荡着吧。敌人主要从两边发起



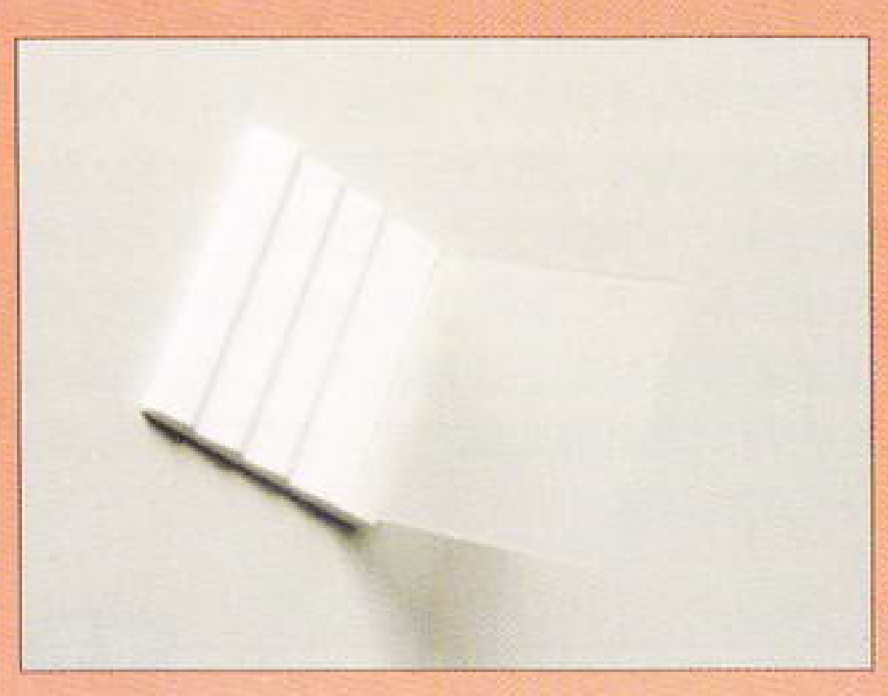
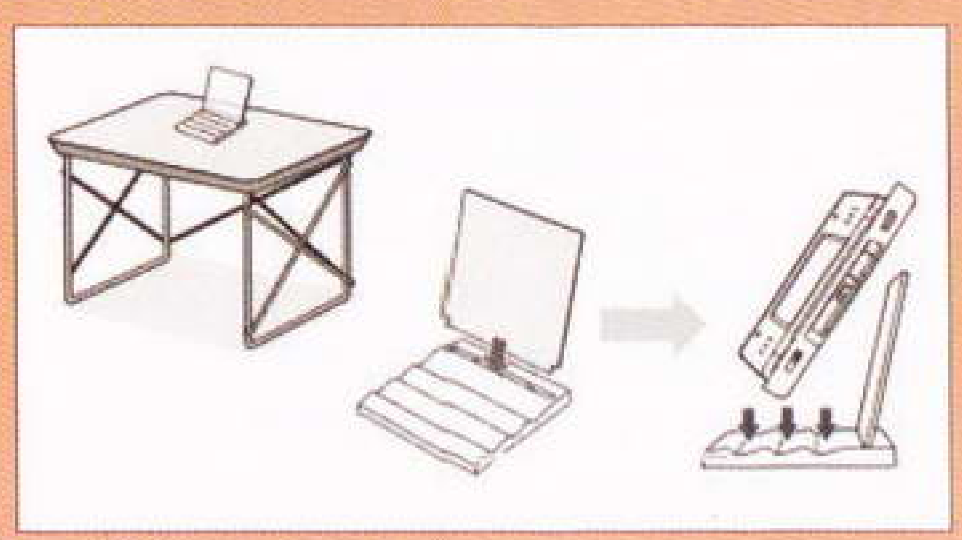
▲一接触精神力高达MK－II它就回变为我方机体。

话梅杂志&3DM-SMV

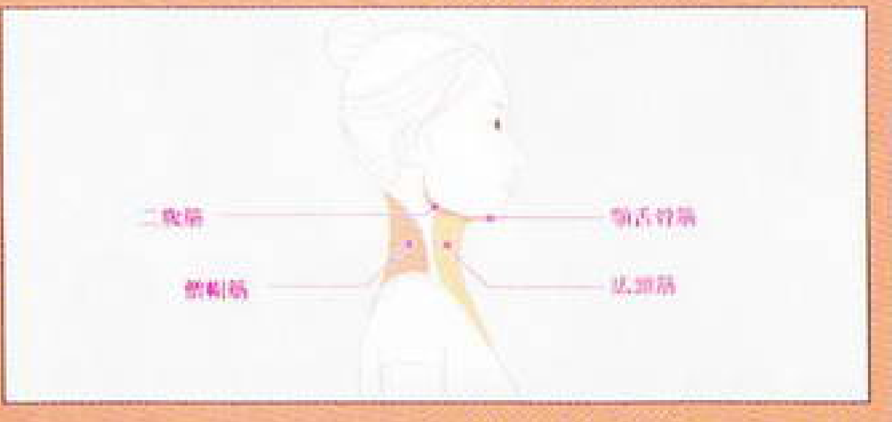




主题支架

由于《成人脸部锻炼DS》的主要针对玩家群是那些20岁～30岁左右的青春职业女性，所以在套装中还专门附赠了一个非常美观的支架。支架的底座有三个瓦状的凹槽，你可以根据桌面和脸的位置，将NDSL竖着卡在合适的凹槽上。远远看上去，就像是女性用的小梳妆台一样，还真是有意思的设计。

成人脸部锻炼DS

这年头，只要带点美容的东西就能让无数爱漂亮的少女们痴狂，特别是刚过20岁的女孩子，脸上逐渐失去了青春期的光滑和弹性，表情也没有以前那么丰富了。于是，借助前一阵“脑白金”热潮，这款根据“表情肌锻炼法”制作的《成人脸部锻炼DS》便诞生了。其实本作根本不能被划为游戏的范畴，甚至连游戏性都谈不上。不过由于其创意独特，我们还是来简单地介绍一下。

表情肌锻炼法

“表情肌锻炼法(Facening)”是日本著名美容研究专家、表情训练专家犬童文子总结的一种脸部肌肉训练法，可强化包括表情肌在内的脸部肌肉弹性与均衡性，让表情更生动自然，并可改善脸部肌肤的健康，兼具美容的效果。

话梅杂志&3DM-SMY



秘技

PSP 火影忍者 究极英雄

美版 游戏原名 Naruto:Ultimate Ninja Heroes

◆第二故事模式

全部完成故事模式后就会出现第二故事模式，共有30层。



◆隐藏人物

全部完成故事模式后就会依次出现大蛇丸、兜、自来也、静音、纲手和佐助。全部完成第二故事模式后则会出现干柿鬼鲛、宇智波鼬和三代目火影。

PSP 蜘蛛侠 敌友难辨

美版 游戏原名 Spider-Man:Friend or Foe



◆使用“屠杀”

将双人合作的Co-op模式通关后就能使用反派角色“屠杀”。

PSP 高达 战争编年史

日版 游戏原名 ガンダムバトルクロニクル

◆pt奖励

完成全部教学任务后，每台MS都会获得100pt的奖励。

◆前作继承

如果在记忆棒中有系列前两作的记录的话，每台MS都会获得pt奖励。如果有《高达 战争策略》的记录，全部MS会获得300pt；如果有《高达 沙场混战》的记录，则全部MS会获得2 00pt。

◆壁纸更换

每次读取游戏时，游戏的壁纸就会发生变化，一共有500余张壁纸等待玩家收集。

话梅杂志&3DM-SMV

选择开始游戏后就能进入正式游戏界面，分别有每日Facening、颜履历、其他和今日表情测定四个选项。游戏最主要的模式当然就是“每日Facening”了，整个锻炼过程分为身体放松、脸部放松和Facening三个步骤。必须先做完前两个放松项目之后才能正式进入Facening锻炼。Facening锻炼项目很多，每个项目都有不同的针对方向，你可以从简单的表情做起。项目右边写有该项目所需要耗费的总时间，从2分钟～5分钟不等，每天完成一个项目之后，就可以在左边的日历上记上一朵小花，以提醒自己每天自觉地进行锻炼。今日表情测定选项可以每天进行一次表情测试，内容与最初的测试相同，其数值会记入颜履历中，供玩家进行对比。

经过大约一周的试用，宇轩发现这个游戏对于脸部放松还是相当有用的，不过对于是否能够美容还需要验证。怎么样，各位GG们是否考虑给自己的女朋友买一套试试呢？谁也不想整天看到一张凶巴巴面无表情的脸吧。

每日Facening



滑动控制器＋《滑动冒险 磁石小子》

与摄像头同一天发售的另一款趣味周边就是这款滑动控制器。控制器的外表相比起小巧的摄像头来说显得十分“硕大”，呈一个三角形的支架设计。虽然它的周围是完全密封的，无法用螺丝刀等工具打开，不过熟悉电脑的玩家们只要将它翻转过来就会发现，这款周边其实就是一个配有SLOT-2接口的光电鼠标而已，并没有运用到其它新技术。控制器内装有一个发光二极管，通过接受该发光二极管发出的反射光线，即可判断NDS的滑动方向和滑动距离，从而完成整个定位过程。正因如此，这款滑动控制器无法在非光滑或者反光性非常强的平面上使用，否则会出现定位不准的现象。另外，控制器还内置了一个振动马达，当你在游戏中撞到敌人或是其他物体的时候都会有大小不等的震动，感觉非常真实。

NDS 滑动冒险　磁石小子
スライドアドベンチャー
◆Nintendo◆ACT◆2007年8月2日◆日版
◆1人◆256Mb◆5800日元◆对应NDS专用滑动控制器



话梅杂志&3DM-SMY

游戏万花筒



《反叛的鲁鲁修》精美手办鉴赏

《反叛的鲁鲁修》这部动画可以说是人气绝顶，虽然第一部已经结束，第二部的播出也遥遥无期，但是动漫粉丝们对它的热情并没有因此减退。当然，各大厂商们也没有闲着。根据《反叛的鲁鲁修》改编的游戏作品第一弹已经于最近在NDS上登场，各种相关的周边也是层出不穷地在出。在这里我们就来看看《鲁鲁修》相关的两款最新手办，手办的题材来自于鲁鲁修身边两位美女C.C.和卡莲。这两款手办将在明年2月份推出，每款价格含税后为5775日元。

C.C.

神秘美女C.C.的这款手办做得妩媚无比，迷离的眼神、单薄的穿着以及性感的POSE实在是谋杀宅男的利器。

▲好无辜的眼神，看得人心生怜意。

▲手办的整体图，C.C.手中的毛巾做得也毫不含糊。

◀从这个角度看似乎有点罗莉化的嫌疑。

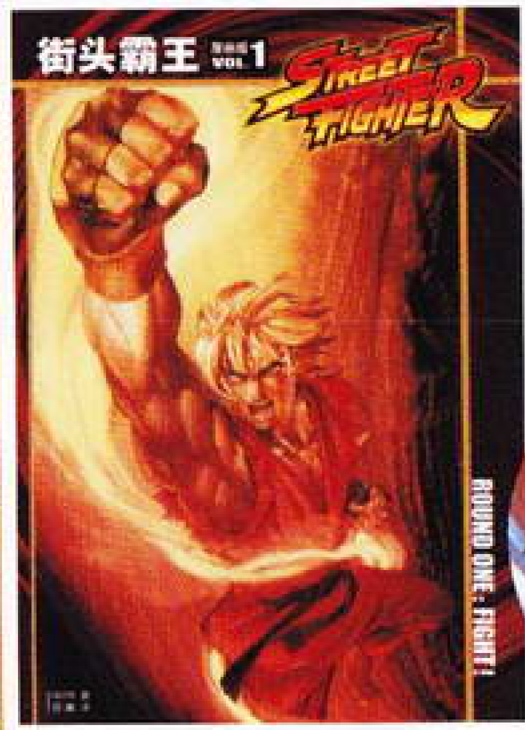
话梅杂志&3DM-SMV

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



街头霸王漫画版 VOL.1

《街头霸王漫画版》是为纪念“街霸十五周年”，Capcom官方授权、由欧美漫画界的宝石——UDON漫画工作室倾情绘制的经典之作！UDON大部分成员来自东方，画风华丽，用色通透，将日式的华美与美式的大气完美融合。《街霸》漫画剧情忠实于原作，角色刻画细腻，是每一位“SF FAN”不容错过的漫画精品。160页全彩中文版，塞联阵狂飙完全本土化译制，另附《街霸Ⅱ》原声+混音CD，伴街霸玩家追忆美好童年。





11月10日 全国上市

机动战士高达00影像典藏 VOL.1

《机动战士高达00》作为整个“《高达》系列”28年来的第11部正统动画作品，在10月火热上映，《机动战士高达00影像典藏》DVD诚意送上TV版动画连载1-5集以及精彩动画主题MTV，资料手册收录包括《机动战士高达00》故事背景、登场人物、机体情报在内的详细解读，以及收录海老川兼武等四位机体设定师畅谈《高达00》，官方秘话30问等精采内容，随手册附赠精美海报，绝对不容错过！





11月11日 全国上市

X360玩家专门志 Vol.3

在总结前两辑的基础上，这次的《X360玩家专门志Vol.3》扩充了特别企划内容，以《光环3》为主打的5大特企从选材到角度都力求挖掘X360更多乐趣与内涵。“攻略典藏”完全依靠官方资料打造，内容准确、详实。100分钟DVD收录《光环3》官方制作特辑，另外全国首家公开《COD4》Beta版全球联机网战实况影像也是本次DVD的一大亮点，这是游戏发售前本刊最珍贵的一次影像报道。





已上市，各地报刊亭销售中

游戏光环DVD 第29辑

《光环》三部曲剧情演义，全程中文语音，有关游戏的一切都将在这里被揭开！《天剑》剧情影像，让你体验电影级别的故事！《枪神》最高难度精彩表演！辣手神探在枪林弹雨之中大展神威！热血最强为你带来《女神侧身像2》十大限制·两小时极限通关！紧急追加《街霸Ⅳ》、《生化尖兵》游戏影像，化不可能为可能，就在《游戏光环DVD》！



已上市，各地报刊亭销售中

欢迎访问淘宝店选购各类动漫游书刊，网址：shop33788833.taobao.com

话梅杂志&3DM-SMV

确认面包罐头的外包装

当事人妄想："好好观察蓝莓口味的藤林杏……"



▲制造厂商是日本比较有名的"面包・秋本"，而包装的设计者以及著作权拥有者署名为"光阪高校演剧部"。



▲罐头使用的是拉环的开启方式。

开罐

当事人妄想："把藤林杏的衣服给……"





◀打开以后就是这样了，内有包着包装纸的面包和干燥剂。

开动了，品尝藤林杏！

当事人妄想："Nice Boat！"（编按：此时无声胜有声。）

▶面包烤得恰到好处，略带焦黄的颜色很容易勾起人的食欲。和预想的不同，面包的味道相当不错，很对得起FANS的信赖。



食用完毕

当事人妄想："藤林杏的一切都属于我了。"

◀罐子自然是不能当成垃圾丢弃的，任谁都想收集一套吧。

话梅杂志&3DM-SMV

冲刺很难保证能准确碰到敌机，而且敌机数量上占有的优势也使这个方法事倍功半。所以要快速攻略这关的话，射击武器出众的机体能起到很好的效果，这里推荐狙击型吉姆 II 或者高达04，只要对它们的长距离射击武器稍做改造本关就能轻松不少，在战斗中第一枪先把敌机打下来，接着再补一枪就可以远距离虐杀了。

刹那の止まり木

胜利条件	歼灭敌机&保护哈曼车辆		
难度	C	时间	10分钟

要点 这关的敌人很少，只有百式和两架高扎古，所以机体倍率的影响不是很大，要获得SS评价只要保证所有评分项目都是满分就基本没问题了。

次世代量产期开发计画

胜利条件	1分钟内玩家操控机体不被击坠		
难度	S	时间	1分钟

要点 对于前期来讲这关的难度不小，一开始别说要击坠卡碧尼，能保住小命都已经算不错了，因为没人能受得住哈曼女王的一次浮游炮连射，所以SS评价可以等过了这关得到同样逆天的卡碧尼后再回过头来进行攻略。哈曼的卡碧尼杀伤力很高，而且在战斗开始后不久就会使用SP必杀技，我方有卡碧尼的情况下可以先让搭档的机体先牵制住她，自己先一边回避她的攻击一边累积SP槽，等到她发完飙后再用SP必杀技一发逆转。如果选择的角色不是新人类的话也可以使用在后期捕获的Z高达或铁奥。



▲中了浮游炮的第一炮后接下来的攻击就全都躲不掉了。

ハマーンの嘲笑

胜利条件	破坏核推动引擎		
难度	C	时间	5分钟

要点 如果按照胜利条件的打法——破坏核推动引擎后脱离，评价最多只有B～C，所以获得这关SS评价的关键就是多消灭敌机，不必理会核推动引擎，一开始冲着敌人去就好了。敌人的雷达性能都不怎么高，可以放开手大干一场，只要敌人杀得快，获得SS评价是不成问题的，当然时间和HP的满分奖励是不可缺少的前提条件。

ゼダンの门

胜利条件	歼灭敌机		
难度	B	时间	3分钟

要点 第一部分只要击坠敌方母舰就能开启进入分支A的淡蓝色区域，这时如果不进入而选择继续留下来杀敌。分支2的深蓝色区域也接着会开启，但无论进入哪条分支，都要紧记把全灭敌机放在第一位。

分支A－1的目标为破坏大门，但是敌人的密集的火力网使这个目标不容易达成，所以要先把敌人的MS部队消灭再说，注意母舰一定要留到最后才击破，这样尊尼会在杂兵全灭后登场，击落他可获得4000分的奖励，为获得SS评价迈进一大步。

分支A－2只有莎拉，对付她最简单的方法就是利用前面积攒SP槽，一个SP必杀技解决她吧。

分支B－1的目标也是破坏大门，不过战斗在基地设施的内部进行，而且伏兵也较多，一路来到母舰处，把门破坏后母舰就可以发进了，接着只要消灭剩余的敌人再到达指定地点即可过关。

分支B－2也是只有一架敌机，不过BOSS换为了莉歌，没什么好说的，SP必杀技伺候。



▲击破母舰是打开第一条分支的关键。

天から来るもの

胜利条件	歼灭敌机		
难度	A	时间	5分钟

要点 这关要同时面对奥古和提坦斯两个势力，所以在击坠数方面完全不用担心，要注意的地方是要在敌方母舰脱离战斗区域前将它击坠，不过一旦击坠敌母舰作战时间就会强制变为1分钟，作战目的也更改为在这限定的时间里到达指定地点脱离，所以击坠母舰的时机把握在花园丽登场后最佳，这样一来接下来的卡缪、莉歌、尊尼也就有足够的时间击破了。把

话梅杂志&3DM-SMV

栏目主持 琉璃

游戏美图秀

宇轩：美丽的天使在远方召唤你，勇敢的少年啊，快去创造奇迹！
琉璃(喷水)：咳咳，不要一脸正经地对着我唱这首歌，没看见我正喝水呢……
宇轩：嗯，神作的神歌，好歌好歌。看不到最新剧场版，回顾一下神曲也好。
琉璃：不会日语唱法，可以让胧月教你，没、没必要勉强……
宇轩：算了，陪我一起去看看EVA的神图吧。



宇轩：《EVA》就算是骗钱神作，我也依然喜爱。

琉璃：嗯，是啊，看得出来。你是迷上了三无少女吧。





宇轩：就算你们说我眼光庸俗，我依然觉得女神的魅力无穷大。

琉璃：你还好啦，我有一女生朋友喜欢凌波MM也已经快十年了，至今不变。





琉璃：作为女生的角度来看，渚薰的出场时间虽短，但是仅仅十多分钟的精彩演绎已足以让他留名了。



宇轩：嗯嗯，作为一代耽美男留名。

琉璃：……

进攻，每一边的杂兵被消灭得差不多后那边的BOSS级机体就会登场。其中ゼク・アイン会放出烟雾弹佯攻，烟雾弹除了会对视野造成一定影响还可以解除我方机体对它的锁定，并且它还会在HP低于一定程度时使用SP必杀技，是个不好对付的家伙；不过比它更难缠的还有S高达，首先S高达的机动性极高，普通状态下就已经很难命中它，这还只是开始，当它的HP降到一半以下时，真正的噩梦才来临——S高达会进入超级状态，速度、攻击力和防御力大幅提升，这时的它就像一只无头苍蝇一样在战场上到处乱窜，一般的武器根本打不中它，而且就算打中了伤害也低得可怜，实为获得SS的首大障碍。对付S高达最好的方法是先尽量把它的HP削弱到60%左右，再用一个SP必杀技直接了结它，如果运气不好给它进入了超级状态，就只好远离它等超级状态的时间结束了，硬碰硬的话吃亏的只是自己。这关要达到70000分才有SS评价，所以对各项评分的要求比较高，可以说是阿古西斯势力里获得SS评价最难的一关。

宇宙を驱ける

胜利条件 歼灭敌机

难度 S 时间 10分钟

要点 阿古西斯势力的最后一关，同样是三方势力在宇宙进行大混战。杂兵机体的能力也强化了不少，特别是雷达性能这方面，往往在远距离的时候敌机就开始射击了，所以就算在画面上看不到敌机也要时刻注意来自四周的冷枪。两个势力分别对应两条分支，第一部分只要把一方的敌机削减到一定数量就会出现其中一条分支，当然为了评价还是全灭敌人为好，这样进入另一条分支的区域也会开启，因为这关战场比较小，要注意战斗过程不小心进入蓝色区域而过了关。

分支A-1的敌人是来自奥古方面的王牌机师，击破花园丽和柯华多罗后卡缪才会登场，打倒他的Z高达后进入最后一节。

分支A-2只要面对西洛克一人，他的机体的HP一旦低于一定程度就会进入超级状态，不过这时它也已经离被击破不远了。

分支B-1主要对付的是提坦斯的几个BOSS级机体，难度相对于另一条分支来讲稍高。

分支B－2要面对卡缪，和另一条路线一样，Z高达在一定HP以下会进入超级状态，不过在强大的卡碧尼面前最终也只能化为宇宙星尘(事实证明本作还是新人类机体霸道)。


▲敌人进入超级模式后是最后的挣扎。

隐藏关卡

除了游戏里自带的关卡，只要在在标题画面的パスワード选项处输入以下密码，就能获得新的EX关卡。这些关卡有的可以拿来获得隐藏机体，其中还不乏难度超高的挑战型关卡，甚至还有拿来搞笑的纯恶搞型关卡。目前关卡的密码官网还在不断更新中，下面先为大家放出已有的隐藏关卡密码，剩下的密码将在以后的火热秘技中公开。



任务名称	密码
队长のザクさん最终回	アウロモな
ファミ通に魂を惹かれる者达	おPトむこ
电击游技	5ハそNコ
观舰式强袭	3ニにすア
ガンダムクロニクル	RみちGM
巨人袭来	そSオCぇ
终わりなき攻防	ゆBトふそ
ジャブローに散苛く！	らFウトイ
さすがだぞ、ウッディ君！	ひWロよウ
战いは数だよ兄贵！	ハ4なゆん

话梅杂志&3DM-SMV



文 mio

我的姐和我的妹啊

——漫评《南家三姐妹》

一户人家有三个妙龄女儿，没有父母。至于父母是早逝、无奈地外出公干还是狠心地弃家而去，不得而知，总之这户姓南的人家只有三个女儿。如果此时出现一名债主，向三姐妹亮出一张欠款单，那这部漫画就可能往励志成长向发展；如果出现一名男士，告知三姐妹她们其实已经继承了一笔巨额遗产，家里有一打管家仆人听候驱使，这个是女性后宫向漫画；如果出现一位女士，告知三姐妹她们的父母另有其人，并且目前已不幸去世，只留了一个哥哥让她们去安慰，这个是男性后宫向漫画；如果出现一个ET，说“sorry，你家被我们星球征做地球临时指挥基地了，请配合侵略事业的进行！”这个是恶搞SF向。好在上述人物均未出现，南家的三个姐姐妹妹今天也过着平凡悠闲的日子，在学校和家里来来去去，和性格各异的朋友同学们上演着不知道是第几季的“成长的烦恼”。

家庭篇：

长女春香的场合：我是这个家姐代母职的大姐，大家都说我是把吃苦当作吃补的坚强少女，我想这句话的根据应该来自我家另外两个活宝，我的二妹夏奈是个除了早上起床时间外全年精力旺盛的暴走生物，我的小妹千秋性格有点酷，嘴巴有点坏，孩子气有点重。这两个人制造了我家99%的噪音和麻烦，长久以来的相处，我的思考回路为了保护我脆弱的神经，只能把她们无休止的吵架打闹和其他无意义的举动自动默认为是感情深厚的表示，这么做果然培养了我乐观向上的人生观和强大的忍耐力，在外人面前树立了美丽温柔坚强的良好形象，感谢我彼此相爱的姐妹们，但是无厘头的举动还是请适可而止！

次女夏奈的场合：我的姐姐是老大，无论在家还是在学校都是。但是我家温和漂亮、个性完美的姐姐不是什么不良少女来的，只是她偶尔的神经短路犯迷糊或是一根筋的倔脾气上来就会做些惊世骇俗的事。我们学校的图书室里至今仍有一本《南春香传说》供学弟妹们参阅，里面记载了我姐大扫除时擦了全校的玻璃，向性骚扰的数学老头泼花瓶水等等事迹。比起姐姐，我比较担心的是我家那个极有可能变成不良少女的小千秋！她经常对我实施家暴，说话没大没小喜欢骂人，到底是谁把她教的这么没家教，明明有我这么优秀的姐姐做榜样。她亲口说玩具熊藤冈是她的宝贝，但是又经常把它拿来当垫子，并且在她对我不爽的时候用藤冈K我，还要加句“是藤冈想要打你的哦。”对于这个小魔女，我只能慢慢用爱去感化她啦！

幺女千秋的场合：我家有三个人，我，春香姐和混蛋东西！春香姐做饭很好吃，体贴会照顾人。我很希望成为她那样的完美女人，但是春香姐说如果想那样的话就要乖乖地吃掉青椒红罗卜和韭菜……所以我在考虑要不要找个其他榜样，这个人当然不会是混蛋东西！她经常把我的熊藤冈藏到锅啊什么的让人很无语的地方，我就按照藤冈的想法揍了她，结果她居然自责地认为我这么做是因为她对我的爱不够，强迫我陪她做姐妹谈心到天亮，害我被骂啦！突然想到混蛋东西原来真是我的二姐，和她有同一血缘的我真是悲哀。

学校篇：

长女的学姐速水：今天也去吃春香的便当吧，呵呵。

长女的学长保坂：今天也去偷偷看看春香可爱的脸吧，哈哈。

长女的同学小慎：春香，今天也小心变态啊！

次女的同学藤冈（不是玩具熊）：为什么夏奈会觉得我想和她决斗？我只是暗恋她，多看了她几眼而已啊。

次女的同学理子：我喜欢藤冈，南夏奈那个女人干嘛整天腻着他啊？那么只要我和夏奈当好朋友就能拉近我和藤冈的距离了吧，我真聪明！

次女的同学景子：我只是个平凡的优等生，别把我拉到你们那乱七八糟的三角关系里去！

幺女的同学内田、吉野、小诚：公主，她是公主，骄傲的公主啊，可恶！

欧吉桑篇：

有人很羡慕我是南家姐妹的亲戚，其实这是个苦乐相伴的身份。比如当我失恋想找人倾诉的时候，在家的不是善解人意的春香，也不是爱说笑的夏奈，而是毒舌的千秋。有时候我还要舍命陪着夏奈给千秋的同学示范“如何识别猥亵的大叔，打击老色狼一百招”。当然看见春香和夏奈为了维护千秋的梦想，在圣诞节找人扮做圣诞老人给千秋送礼物，我还是很感动的，但是我很伤心的是她们居然忘了我是她们妈妈姐姐的儿子，我是她们的表哥，根本不是她们的欧吉桑啊！



话梅杂志&3DM-SMV

PSP 游戏王 双重战力2

美版 游戏原名 Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2

◆特殊补充包

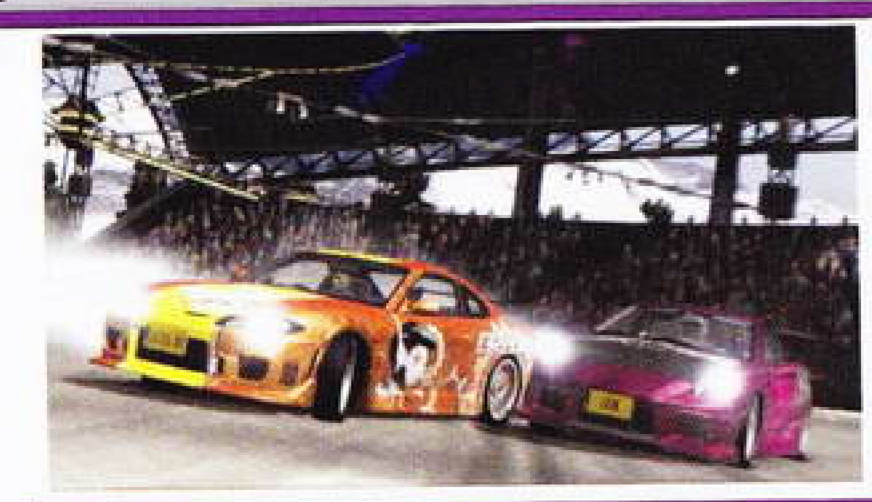
在购买补充包时，输入KONAMI的经典秘技“上上下下左右左右×○”即可购买特殊补充包。

PSP 极品醉车2 燃情之夜

美版 游戏原名 Juiced 2:Hot Import Nights

◆隐藏车辆密码

在游戏中，输入表中的DNA码就能与相应的对手比赛，如果获胜就能得到一些隐藏车辆。



密码	车辆
KNOX	阿斯卡利KZ1
YTHZ	奥迪TT1.8 Quattro
GVDL	宝马Z4 Roadster
RBSG	霍顿Monaro
BSLU	现代Coupe 2.7 V6
MRHC	日产Infinity G35
MNCH	日产Infinity G35(红色版)
KDTR	科尼赛克CCX
DOPX	三菱Prototype X
PRGN	日产350Z
JWRS	日产Skyline R34 GT-R
WIKF	莎林S7
FAMQ	西亚特Leon Cupra R

NDS 蜘蛛侠 敌友难辨

美版 游戏原名 Spider-Man:Friend or Foe

◆同伴的加入

完成教学模式可获得同伴“黑猫”。其他伙伴可以在商店中花钱购买。

刀锋	1000
章鱼博士	500
绿魔	750
沙人	1250
毒液	1500

金手指

本栏目中将会为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS ASH 远古封印之炎

日版 游戏原名 ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-

◆Game ID：YASJ-93799D75

EX槽无限	
02135CDC	00064000

固定回合数 1	
22135CC8	00000000
22135CCA	00000000

艾夏经验值99(按下SELECT)	
94000130	000003FB
123A6F10	000003E8
D2000000	00000000

ELE无限	
02135CE4	000F423F

无限AP	
123ABBF6	00000096
123ABC76	00000096
123ABCF6	00000096
123ABD76	00000096
123ABDF6	00000096

话梅杂志&3DM-SMV



PSP篇

照片浏览是PSP最为基础的功能了，许多玩家通过它来欣赏漫画、保存自己喜欢的相片、收集PSP壁纸。在3.00版固件加入对PSP摄像头的支持后，“照片”菜单又得到进一步扩充，不但可以拍摄图片，还能制作一些简单的特效，具备了普通数码相机都没有的独特功能。本辑的“米饼教室”栏目就来对PSP系统下“照片”功能进行一个详细的说明。

软饼干：最近的事情真多啊，今天能来上课，可是给足你米格面子啦！

米格：自己看看我们教室门口写着什么字——“米饼”！来上课是你的义务，不是权力。

宇轩：你们慢慢吵，我先闪一步……

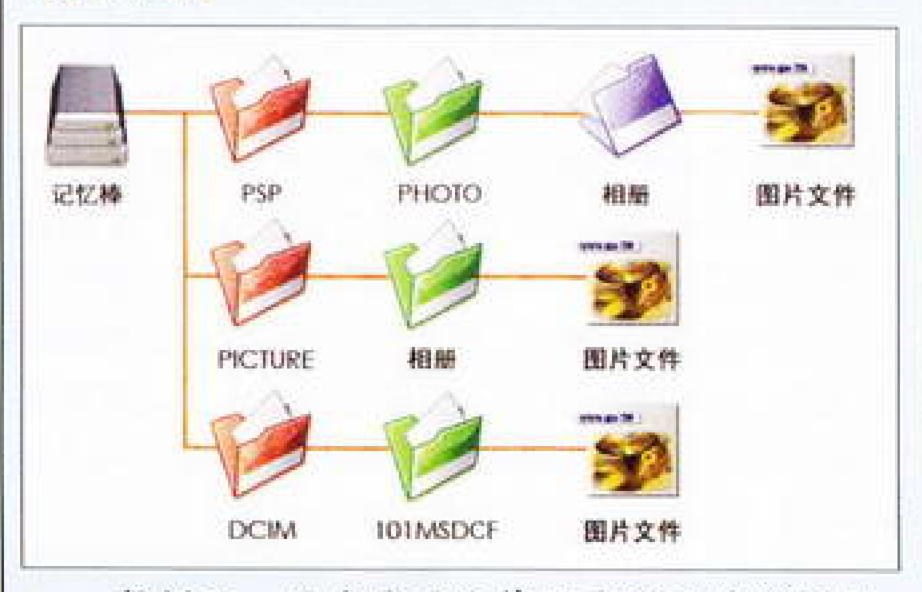
软饼干&米格：想逃课，你还早十年呢！

拷贝图片有学问

米格：还是快点进入正题吧。今天要为大家介绍如何使用PSP中的“照片”功能。自3.00版加入对摄像头的支持后，PSP系统“照片”一项中就包含了两大内容，一是用“摄像头”摄影摄像，二是浏览“Memory Stick”（记忆棒）中图片。

软饼干：还是先从图片浏览功能说起吧！

米格：图片浏览的第一步自然是拷贝图片，首先就来说说PSP都支持哪些记忆棒中存放图片的目录吧。



软饼干：这个应该和拷贝音乐文件类似吧。

米格：没错，想要在PSP系统下的“照片”→“Memory Stick”中识别图片，首先就要把图片放对目录。能够识别的照片目录包括记忆棒根目录下的PICTURE文件夹以及PSP\PHOTO文件夹，并且玩家还可以根据需要在这些目录下创建相册子文件夹，这里的图片文件也是可以识别到的。

软饼干：那这个DCIM的文件夹是干什么的呢？

米格：喜欢用数码相机拍照的玩家们一定都知道它吧，这个文件夹是使用数码相机拍照时照片存储的路径。之所以特意加入对这个文件夹中图片识别的功能，就是为了方便使用Sony数码相机的玩家直接将拍照使用的记忆棒插在PSP上来通过大屏幕观看图片的。另外，如果使用PSP专用摄像头拍摄照片，图片也会存储在这个文件夹中。

宇轩：原来如此。

米格：你小子从上课开始睡到现在终于醒了啊。

软饼干：（—_—|||）其实他是在说梦话……

图片格式要注意

软饼干：小米快过来，怎么我拷贝的这张图片在PSP上看不到啊？目录明明没有问题的。

米格：倒，PSD格式的图片PSP可不支持……

软饼干：原来图像格式上还有要求啊！

米格：那当然，电脑图片格式那么多，仅凭一个小小的PSP系统当然不可能全部支持啦。目前PSP支持的图片格式有JPEG、BMP、PNG、GIF和TIFF这五种，其中最常用的自然是JPEG了，体积小、质量高，绝对是首选格式。除了JPEG格式外，比较推荐的就要数PNG格式了，同样是压缩图像，质量一般比JPEG还要好。如果想要让PSP浏览支持格式以外的图片，就需要先将这些图片进行格式转换，再拷贝到PSP上。BMP、TIFF格式图片往往体积比较大，用PSP浏览时也会比较慢，要是想看这些图片也推荐先转换成JPEG或PNG格式。最常用的格式转换软件就要数ACDSee和PhotoShop了。用ACDSee转换图片格式非常简单，打开ACDSee，切换到浏览模式，选中多个需要转换的图片后按下鼠标右键，点鼠标右键，在弹出的菜单中选择“工具”→“转换文件格式”，选择好转换格式后按照提示一步步进行就能完成

电脑杂志&3DM-SMV

卡莲

卡莲的手办采用了学生装形象，看上去比战斗装更加柔美。手办将卡莲回眸一笑时的表情和动作忠实地还原了出来，无论是衣服上的褶皱还是随着威风飘动的头发都做得很仔细。

▲来张上半身的特写。

▲相比战斗服造型，个人觉得还是校服装更适合卡莲。

◀卡莲的回眸一笑，你心动了吗？

品尝藤林杏的滋味

Key又一超人气Galgame名作《Clannad》在不久前已经被制作成TV动画，游戏的Xbox360版也预定明年春季发售。这次要介绍的是以本作中五位女主人公（古河渚、藤林杏、坂上智代、伊吹风子、一之濑琴美）的插画或宣传图片为包装生产的面包罐头，售价350日元。这批罐头实际上要比TV版动画更早与FANS见面，但只有在东京秋叶原列车站的自动贩卖机才能买到，且贩卖时期限定在10月1日～10月30日之间。笔者当然是无福消受，不过秋叶原总研的工作人员已经带来了试吃报告，让我们跟随他的行动望梅止渴一番好了，顺便可以窥视一下该男猥琐的心声。

去JR秋叶原站买《Clannad》面包罐头

当事人妄想：“迎接《Clannad》的女主人公们去。”



◀罐头一共有七种口味，分别是巧克力、草莓、抹茶、黄油、葡萄干、蓝莓和牛奶。

话梅杂志&3DM-SMV

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

TGS过去，任天堂发布会过去，接下来便是迎接圣诞前游戏大爆发了。而作为玩家的我们，要做的就是好好体会已经发售的和耐心期待将要推出的作品。也许接下来的日子我们会觉得游戏多得玩不过来，也许会觉得自己忽然已经不得不因为时间关系放弃了自己曾关注许久的作品，其实没有什么，把正在玩的游戏玩好，让自己玩得投入玩得开心，就可以了。最后，继续欢迎各位来信来Email，做客我们的掌门人。

开心就好

虽然大家都喜欢玩《MHP2》、《马车》什么的联机游戏，不过我还是更喜欢玩传统的单人RPG，一个人钻在被窝里玩掌机的感觉实在是太棒了。不知小编们平时喜欢玩单人游戏还是多人游戏呢？好奇。

江苏 陈晓峰

雷伊：因人而异的吧，雷伊平时玩单人游戏更多一些，但如果家中的网络更好一点的话也想试试《FF XI》等联机游戏。



琉璃：以前铭风还没有离开的时候，大家留在办公室中一起联机玩《马车》什么的，又好玩又热闹，真怀念那段日子啊。

马修：其实很多小编是无所谓单人多人的，觉得好玩开心就行。

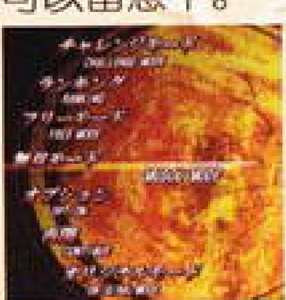
手机上的《无双》

即将在11月11日光棍节发售的《真·三国无双5》无疑让喜爱《无双》的众单身游戏宅充满了期待，不知道日后的掌机版《无双》又将以怎么样的姿态降临到我们的PSP上（NDS版？还是算了吧，光荣可是"黑任"厂商的杰出代表），在充满期待的光棍节即将到来前，我们不妨看下手机的《无双》。

Mobile 真·三国无双

话说日本的手机真是强大，连《真·三国无双》都能给做得这么像模像样，记得GBA版的《真·三国无双A》发售后官网曾有一个和《35A》一样大头风格的手机版《真·三国无双》，许久未关注，也不知道是过去的时间太久还是进化成了这个版本，总之大头版的手机《无双》是找不到消息了……没想到不久前竟然看到了这么一款手机版的《真·三国无双》，游戏即将在今年冬天面市——当然，和国内的各位朋友是无缘了，在日本的朋友们倒可以留意下。









▲日本的手机游戏果然很强大……

算了，日本的手机游戏我们眼馋下就罢了，接下来说些我们的手机能用的《无双》，不过大多只是挂《无双》的名而已。鉴于本人的手机是索爱W810c，因此下面介绍的手机《无双》也以主要支持K700系列为主。

真·三国无双 关羽传 s60v2



关公做主角的名为《无双》的游戏，背景是官渡之战中的斩颜良剧情，人物风格有点像后来没有出现的《35DS》的风格，不能斜线移动，走的速度一般，5为砍，3为挑，#为无双乱舞，按住5可以蓄无双槽。打时还有"嘿嘿哈哈"的声音。敌兵虽然超傻，但伤害输出比较可观，经常会偷偷地让关公挂掉。游戏玩起来有些像《超级中国人》，动作部分尚可，但没有《无双》的感觉。

真·三国无双



也是关公做主角，背景也是关二爷在官渡之战中去砍颜良。不过音乐更古典，还有"落石术"、"草船借箭"、"火烧连营"三个技能，发动后作用于全屏，就像《真·三国无双4 猛将传》的立志模式里发动计谋一样。玩起来不如《关羽传》有趣。

三国无双

大头版《无双》，角色很可爱，行走速度快，敌兵多，打得挺激烈，无双乱舞也挺绚，玩时很有《无双》的感觉。游戏采用PSP版《真·三国无双》的格子地图以及兵粮时间系统。话说马修下这个版本对应的并非是W810c，以至于玩的时候按键方向和游戏中的方向是反的。(－ －)

真·三国无双 赵云传



挂着《无双》名的动作游戏，有点像正常比例的《真·三国无双A》，有护卫兵，战场上可以更换武器，还有很华丽的全屏超必杀技。游戏玩起来不错，战斗中还能打出包子来。

UIQ 版三国无双



顾名思义，UIQ手机系统用的游戏，可以选赵云和孙尚香，同屏人数多，有CHARGE攻击，有无双技，应该是我们常用的手机玩到的最好的《无双》了。不过不是针对本人的索爱手机的，因为玩起来画面右侧会显示不出来。

上网一搜，手机上以《无双》为名的游戏还真不少，不过感觉大都是画面不错但操作感打斗感略差，因此更多的游戏马修也就无从介绍了，大家有兴趣的话可以针对自己的手机品牌型号来搜一些试一下，有些用来消遣还是蛮不错的。

话梅杂志&3DM-SMV

各位小编好，我是新来的，这是我第一次写信给你们，心里有点紧张，以前都是我老公写的，可现在他要出国了，从此由我全权代理给《掌机王SP》写信了。唉！其实我不懂游戏的，《掌机王SP》里的东西我也看不懂，但每次我都会很认真地去看，（因为我老公喜欢……）终于现在我也知道一点关于游戏方面的东西了，相信以后我会了解得越来越多。

常州 朱文丽

乌冬：古有木兰“替父从军”，现有读者“替夫回信”，朱读者可是好妻子的典范啊，怎是“感动”两字能概括。

宇轩：很好，丈夫带动妻子，父母带动儿女，儿女再带动同学……照这样发展下去，相信以后的《掌机王SP》读者群会越发壮大。

马修：说心里话，朱文丽朋友，你和你老公对我们的支持，让我很感动。

亲情

小编们有没有兄弟姐妹？和他们的关系怎样，不会是整天吵架的那种吧。我有一个哥哥，感情非常好，几乎无话不说，我看的《掌机王SP》都是他买的。不过这一辑的《掌机王SP》却是我自己买的，因为他在9月2号去湛江读大学了。从我们这里到湛江要10个多小时车程，那天送他去坐火车时，在车站我哭得很夸张。我本来觉得我不会哭的，但到了那个时候就忍不住了。我很感谢我哥，就是因为他我才会喜欢上掌机。我和他一起存过钱买了NDSL，他说会在大学里省下钱，再买一个NDSL和我联机。不过，他得寒假才会回来，我多希望寒假快点到，不过现在刚开学不久，还很遥远……小编们有过类似的经历吗？比如哥哥、姐姐去上学时你们很伤心，或者你们去上学时弟弟、妹妹很伤心？

广东 潘昭德

胧月：除非真绝情了，不然哪有不哭的人，最多没遇到伤心事罢了。亲兄弟的感情独生子女是没办法体会的了，至于类似的经历么……他们去上学的时候倒没怎么伤心，倒是表姐嫁人的时候有那么点郁闷。

马修：我以前认识的兄弟俩大多是哥哥欺负弟弟＋哥哥帮弟弟撑腰的混合关系。不过都是家里的同龄人，共同语言也会非常多的，所以从小到大第一次长时间分开，难过也是非常正常的——马修也有姐姐，虽然属于天天吵架那种，但是当姐姐去外地读大学时，心情也不好受。不过经历的次数多就会好了，相信在你看到本辑“掌门人”时，你也已经从这份伤感中脱离出来了吧。



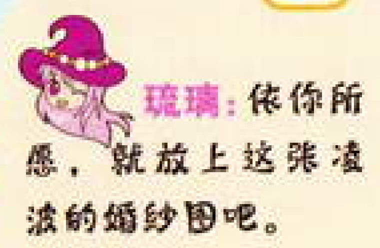
宇轩：我最不爽的就是这种同人配对，为什么我家凌波女神一定要和这个耽美男在一起呢？女神就应该圣洁、高贵、独身！

琉璃：你以为我喜欢这样的配对吗？为什么我家渚薰弟弟一定要和这个三无娘在一起，怒！



琉璃：不过话说回来，这组和FF组合的同人画得很可爱呢。

宇轩："《EVA》在伊瓦利斯"吗？白魔导和黑魔导，感觉还不错。



琉璃：依你所愿，就放上这张凌波的婚纱图吧。

宇轩：你果然是外行，这不是一般的婚纱照，是万人梦想的《凌波育成计划》父嫁图啊！



《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

我学习蛮努力的，但考试总考我没复习到的，导致成绩差总被老妈K；带课外书去学校，被有如福尔摩斯般的老师没收到手软，我也赔钱赔到手软；打球时不慎扭到脚致使脚肿得像柚子般大，结果我两个月不能玩心爱的篮球；明知道我扭了脚，班干部还是抓我去干苦力（真黑啊）；本来上一辑我就想参加大抽奖了，却不料被人捷足先登，将那个三角形的小纸片剪去了；更主要的是我经常遭到我班女同学的惨无人道的对待（以下省略5000字）——但是，我终于将同桌的《掌机王SP》上的那个个小纸片剪了下来，并以闪电般的速度将其贴在信封上，在信封上写上了我的名字！哇咔咔，谁能和我抢？哇咔咔……不好意思，我一兴奋过度就这样。

茂名 卢文迪

雷伊：考试总考我没复习到的……卢文迪同学，考试不能抱着投机的心理呀。

胧月：其实上课打游戏看课外书，也属于投机行为……

软饼干：遭到我班女同学的惨无人道的对待……关键地方给掐了。

宇轩：女生们，来惨无人道地对待我吧！

米格：看起来你们班很流行剪别人的印花去抽奖啊。

马修：其实，寄印花只是一个开始，嘿嘿……



影漫看点台

一蹶不振 OR 柳暗花明

一度销量火爆的《月刊少年JUMP》近日突然宣布停刊！集英社对此并未有详细的说明.作为大受欢迎的漫画杂志《周刊少年JUMP》的姐妹刊,《月刊少年JUMP》创刊于1969年，1991年的时候曾一度达到150万册/月的销售顶峰。然而最近几年一直都处在低迷阶段，月销售量不足40万册，远远低于竞争对手杂志99万册的月销售量。而《周刊少年JUMP》的销售量则高达284万份/月，据业内人士分析，这种鲜明的销售落差也是导致集英社最终决定停刊的主要原因。这本有着37年历史的老牌漫画杂志即将停刊,但读者们完全不用伤感,因为取而代之的是集英社一本全新的漫画杂志《JUMP SQ》。

这本汲取了销售教训的新杂志不但保留了原来《月刊少年JUMP》上的作品,如八木教广的《大剑》、片仓·狼组·政宪的《魔炮使黑姬》等人气连载，还积极地开始了新连载的引人，其中比较引人注意的是曾以《封神演义》一作一鸣惊人的藤崎龙老师，与凭借《十二国记》大红大紫的小野不由美共同打造的《尸鬼》漫画！该作将在12月4日发售的创刊第2号(2008年1月号)杂志上开始新连载。



《尸鬼》堪称小野不由美"真正有价值的"恐怖小说。这部上下卷共计超过1000页的大容量作品，登场角色史无前例地超过150人，对之后各种各样的恐怖作品都带来了相当的影响，特别是大家熟知的PS2游戏《尸人》，那种晦暗的背景设定几乎和原作小说相差无几。这次漫画化的执笔者藤崎龙，近年画功大涨，只是新作连连被腰斩，痛定思痛的他终于决定放弃原创,开始走专心作画之路，不知道他是否能和《JUMP SQ》一同迎来事业的新生。

小畑健，为谁争做嫁衣忙？

画什么红什么的极品漫画家小畑健,在结束《蓝龙》的漫画后，最近又有得忙啦。为了给集英社新刊《JUMP SQ》助阵，创刊号中小畑健将绘制49页的短篇故事《Hello Baby》。当然形式一如既往，又是帮人作画。而《Hello Baby》的原作意外的是以《无赖布鲁斯》等爆笑不良少年漫画而闻名的森田正则，所以这次的故事主角，不是被"神"缠上的少年，不是自以为是神的青年，也不是成了救世神的小色鬼，而是个"正常"的下垂眼人类小痞子——欣也。不过以小畑健的画风，大家首先会感叹的应该是"好个美型的不良少年啊！"这样的吧。

除了新作漫画，小畑健还为集英社文库的再版名作《人间失格》绘制了精美的封面。不管这是不是集英社的销售策略，这种模糊了漫画和名著距离的做法，倒是让读者很受用,《人间失格》自六月末发行以来，仅用了1个半月就销出了7万5千部，在这个专家叫嚣着"为什么没人读名著？"的年代，这个数字可说是相当高了。

《人间失格》是日本著名作家太宰治的自传体长篇小说,写一个耽于女色的知识分子,过着行尸走肉的生活,最后被关进疯人院的故事。太宰治的作品和当时新戏作派不少作家的小说一样，大多通过展现男女间的感情纠葛和混乱的两性关系,表现活着不过是求取官能享乐的生活态度,折射出日本资产阶级在经历了第二次世界大战的失败和战后人民运动的冲击后,全民的绝望情绪。对于这部充满了历史伤痕感的大作，小畑健只是用一张酷似月的男子，穿着学生服,阴笑着端坐在椅子上的图来表现，让人有点莫名其妙，果然用一张图还是太勉强了吗？





不用绝望的绝望，绝望二季决定继续制作

吐槽名作《再见，绝望先生》第二季开始制作了，绝望地等待明年春天吧。

"2008年也继续绝望吧，我对这个只看收视率就决定制作第二季的世界绝望啦！"

话梅杂志&3DM-SMV

levelup.cn 坛友互动专栏

levelup.cn

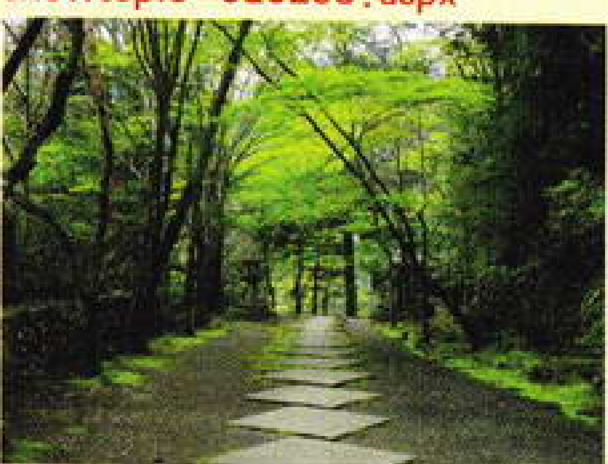
在大城市住久了，难免会看烦了那些一模一样的高楼大厦。在路上瞎逛的时候，如果发现了一处从来没有发现过的小公园，总会给人一种十分惊喜的感觉。上网上累了也是这个道理，看多了到处都是的美女图片，还不如这些真实的风景来的更加清新。 **栏目主持** 宇轩

[分享] 污秽的眼睛啊，给我净化吧！

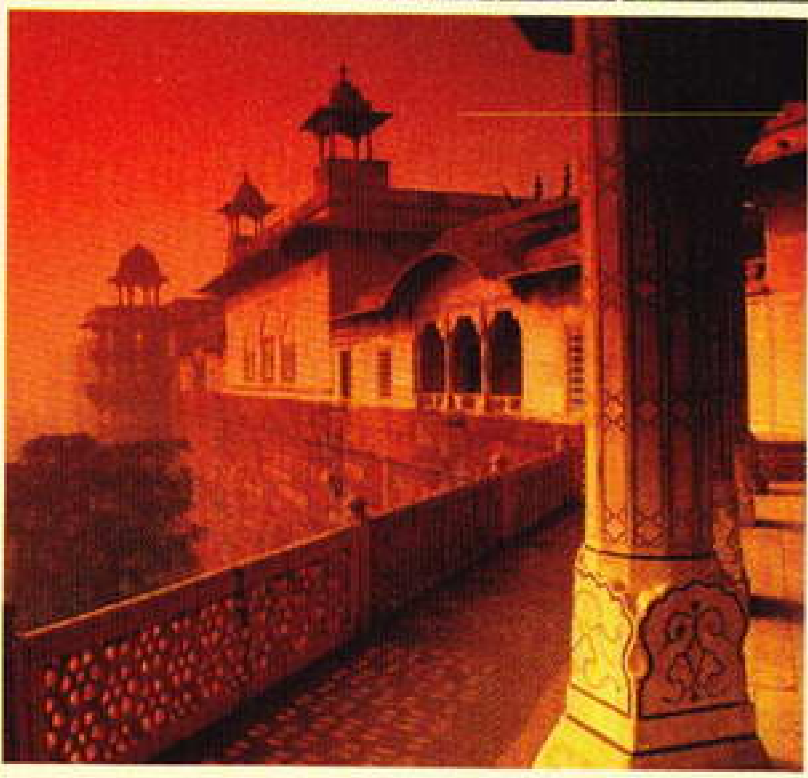
楼主：8282621

地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-529258.aspx











[分享] 世界上最离奇的死亡事件

楼主：原来名字可以那么短

地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-529990.aspx

因胡子而死

澳大利亚人汉斯拥有一把1.4米长的胡子并引以为傲，在1567年的一天，镇子里发生了火灾，他在匆忙向外跑的时候忘记了自己还没有把胡子卷起来，结果脚踩到自己的胡子，失去平衡摔倒致死。

撑死

1771年，61岁的瑞典国王阿道夫吃下超级丰富的一餐后因消化问题离开了人间，他那次所吃的食物有：龙虾、鱼子酱、卷心菜、熏鱼、甜点等十多种食物，以及各种汤、饮料等等。

示范自杀

美国内战结束后，俄亥俄州的一名超级牛的律师克莱蒙特几乎没有输掉任何官司。1871年，一名男子被指控在酒吧间因争斗开枪杀死了另一名客人，而克莱蒙特则为他辩护，声称对方是在跪着的姿势下误开枪射中自己而死。在开庭作辩护时，克莱蒙特为了让陪审团相信他的观点而模仿死者当时的情景，结果他误拿了一把上膛的枪，射中自己而死。陪审团于是相信了他的证词，宣判他的当事人无罪。

垃圾

霍姆和朗里是两兄弟，他们都有不愿意扔掉垃圾的习惯，他们屋内堆满了各种报纸、废物。1947年的一天，警察局接到报案说在他们的屋内发现了尸体，于是警察赶到，在费力地进入屋内后，他们发现了霍姆的尸体，在经过两周的清理垃圾后，朗里的尸体也被找到。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=727），掌机玩家自己的论坛。

话梅杂志&3DM-SMV



转换过程。用 Photoshop 转换图片比较麻烦，每次打开一张图片后点“文件”→“储存为”，选择好“格式”后保存就能完成转换过程了。

文件名(N):	01
格式(F):	JPEG (*.JPG;*.JPEG;*.JPE)

软饼干：听起来倒也不难嘛。

宇轩：做起来其实也不难。(^_^)

用 PSP 看漫画不求人

宇轩：不过米老师，我倒是有一个问题想问问，网上下载的漫画图片往往解析度过大，在PSP上看读取速度很慢，有什么好办法解决吗？

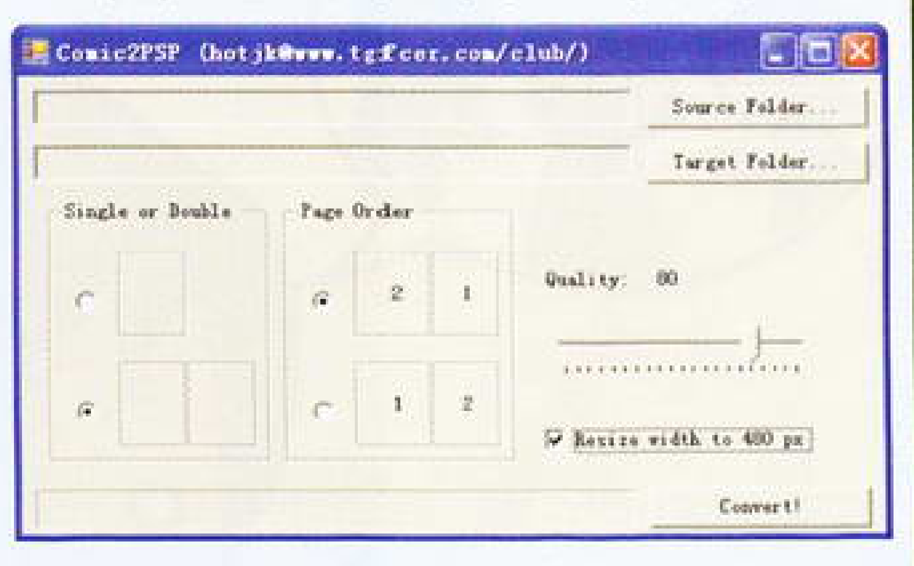


米格：当然有了，只要字能看得清，适当缩小图片大小就OK了。调整方法同样可以使用ACDSee来完成。打开ACDSee，将漫画图片全部选中后，点击鼠标右键，选择“工具”→“调整大小”一项后，在弹出的界面中，选择“大小”、“保持原始外观比例”、“仅宽度”这几项后，设置一个图片宽度即可。如果是单页文件，设定在480以上就OK（可以根据转换后的图片清晰度决定）。如果是双页漫画图片，最好先使用专门的软件分割成单页，再进行大小调整，否则直接设定为宽度960后，PSP会默认以宽度匹配打开图片，这样图片就被缩得很小，文字就根本看不清了。

宇轩：那切割图片有什么好软件推荐吗？

米格：当然有啦！下载一款名叫Comic2PSP的软件，其实连缩放到切割都能一步顺利完成。这款软件只有44KB，使用也非常简单，打开软件后首先选择漫画图片所在的文件夹，接着选择一个剪切、缩小后漫画图片的输出文件夹，如果你的漫画图片是双页需要分割的类型，那么先在下方的第一个选项卡中选择双页的图示，然后再在第二个选项卡中选择页面先后顺序，右侧的滑杆是用来设定压缩后的JPEG格式图片质量的，高于80就OK，最下面一个选项“Resize width to 480 px”就是缩小图片的选项，所有这些勾选完后只要点击最下方的“Convert！”按钮就全部OK！

宇轩：这么好的软件怎么不早说嘛。



米格：嘻嘻，还不是为了满足大家的需求想多给一些解决方案嘛。

软饼干：时间不早了，又该跟大家说再见了，栏目最后还是预告一下下辑内容吧。下辑我们将教你如何打开PSP观看图片，感兴趣的同学可别错过哦！

杂志&3DM-SMV

大奖名花有主！

《掌机王SP》第73辑大奖揭晓
中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

北京市	陈索夫
广州市	王智驹



一等奖 MD Max掌机 3名 FC3000掌机 3名

上海市	姜志雄	钟山县	卢卫廷	沈阳市	乌威宇
福州市	林军	太仓市	陆潇玮	郑州市	赵冉



二等奖 11名 NDS烧录卡

龙海市	蔡琛	常州市	王晓伟	临海市	严鹏翔
巢湖市	丁杰	大连市	王基发	北京市	张峻铭
杭州市	黄佳伟	常熟市	王仅	北京市	钟丹
北京市	李乐乐	南宁市	辛雅婷		





三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

南昌市	付明	广州市	林奕安	上海市	徐佳彬
佛山市	何坚	深圳市	王永鹏	苏州市	张潇

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问。请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

话梅杂志&3DM-SMV

《FFCC》版米饼轩



偶连买信封的时间都没有，这幅画就直接夹到同学的抽奖信里面了。在我眼中，米格是最猥琐的，宇轩是最不气“宇轩”昂的，饼干是酷酷的。对了，一定要登我的信啊，不然我以后就一直给编辑寄你们的BL版和GL版，哈哈！

广东 徐昌泳

**米格：**我的形象为什么那么囧。

**宇轩：**气“宇轩”昂……汗。

**马修：**最近越来越喜欢这种夸张的风格了，呵呵。

紫枫失踪的种种猜想

恭喜《掌机王SP》又添新小编，可是我发现个问题：乌冬来了，紫枫却消失了！难道新编辑乌冬其实是紫枫换个名称转职成了文字编辑？

安徽 杨洋

喂喂喂，《掌机王SP》的众编辑，你们什么意思？紫枫那么有人气的小编走了，你们的小编寄语连提都不提，这么多年的同事白做了？还有，紫枫是被乌冬给顶走的吗？

广东 李长新

看了72辑《掌机王SP》真是喜悦和伤感并存啊，喜的是新小编乌冬加入，看起来是个很有活力的孩子，加油！伤感的是继海文、铭风后，紫枫也走了，而且走得很寂寞，连个在小编寄语里表达想念之情的人灰没有……紫枫大哥，一路顺风啊！

北京 王小二

话说乌冬君来的时候我真是吓了一跳，因为在那一辑里，我找不到紫枫了，要知道我可是很关注紫枫的，因为不知道从哪辑开始，紫枫大哥就患上了郁闷症，经常感怀伤神的，刚开始我还赞叹紫枫大哥有文采，后来就发现不对劲了，没想到72辑终于“出事”了，紫枫像人间蒸发般消失，众小编也没有提及他的状况。正当我以为消沉的紫枫大喊着“绝望了，我对这个世界绝望了”而去上吊时，73辑他又抱着平时那只宠物安然无恙地出现了，这令我长舒了一口气，借用我“妹妹”的一句话：“紫枫大哥，你要活下去，你一定要幸福，你一定要快乐啊！”

韶关市 杨潇

马修：果然，72辑紫枫没出现引发了不少读者的询问，更有问候紫枫“一路顺风”的。其实事情的真相是那辑紫枫又迟交了小编寄语……

紫枫：啊……谢谢大家的关心啦，谢谢了。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：李星伲　　昵称：毓璃

性别：女　　年龄：14
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《任天狗》、《逆转裁判》
地址：自贡市贡井区第三人民医院余玲转
邮编：643020
QQ：715459781（注明：掌机王SP）
Email：x_n_l19930801@sina.com
想说的话：信啊信啊，快快来，来砸死我吧！

姓名：黄炎亨

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《FF》、《洛克人》、《塞尔达》
地址：江西省南昌市叠山路二十八中初三（3）班
邮编：330006　　QQ：690697588
想说的话：我想去《掌机王SP》做编辑，有和我相同梦想的加我Q。

姓名：程一原　　昵称：掌机王国的穷人

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP（被没收）、步步高（可以玩一些步步高出产的RPG）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《任天狗》、《无暇传说》
地址：浙江省杭州市滨江区东信大道前江湾花园38—1—402
邮编：310053　　QQ：651781767
想说的话：我是掌机国的穷人，我不会因贫穷而背叛《掌机王SP》。

姓名：刘亚鹏

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：NDSL、PSP（中奖来的）
喜欢的游戏：“《高达》系列”、《三国志》、《怪物猎人 携带版》
地址：贵州省贵阳市遵义路河滨小学六年级(2)班
邮编：550002
QQ：415413141
E-mail：lijun_002119@sina.com
想说的话：愿幸运永远伴随我，再让我中台黑色的PSP吧！

姓名：林辰秋　　昵称：超级赛亚人

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB、PSP、IDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《GTA》、《恶魔城》
地址：江苏省南京市鼓楼区江东北路世纪花园39号502室
邮编：210000　　QQ：315642224
想说的话：游戏虽说是虚拟，但能给我带来乐趣！

姓名：许锡基　　昵称：小基

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：“《实况》系列”、《山脊赛车2》
地址：广东省中山市小榄镇东区十四村文东街一巷5号
邮编：528403　　QQ：100106837
想说的话：继续支持《掌机王SP》，多么希望有台NDSL。

姓名：杨润东　　昵称：回避性能+2

性别：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP2》（仅此一样）
地址：江西省南昌市北京西路37号
邮编：330046　　QQ：294764699
想说的话：本人为《怪物猎人》的终极粉丝，如有志趣相投的战友，请与我联系！

姓名：范聪翔　　昵称：幸福の天堂

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《最终幻想》、《MHP2》、《为你而死》
QQ：531825208
想说的话：掌机让我们告别了贫困，《掌机王SP》让我们走上了小康！

姓名：郑文凯　　昵称：凯子

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《死神4》、《恶魔城》
地址：辽宁省大连市金州区三十里堡镇北乐村
邮编：116103
QQ：314741814
想说的话：来吧！NDS！

努力！加油！

掌机王的小编们，你们好，第一次写信给你们，我很高兴，买《掌机王SP》快两年了，从中我得到了太多的快乐。现在我刚刚步入高一，也学会了很多。每天放学的路上，我都在想长大后做什么，我突然想到了你们，雷伊、马修、紫枫、米饼、琉璃、羽纹、乌冬、宇轩、LIKY，我把你们每一个人当做我的目标努力着。现在我参加了文学社，努力提高自己的水平，相信七年后的今天，我能与你们一起带给玩家们每时每刻的快乐。

吉林 王宇博

宇轩：兄弟，加油，我看好你哦！

马修：能在路上去想以后的事，说明你长大了，以后的事情可能还要想几年、十几年、几十年甚至一辈子，因为人总是不断成长的。现在既然有了目标，就为了这个目标好好努力吧。

新编辑乌冬的形象又出来了，看起来好像是……太空人？小编们的形象真是风格各异啊。我们班隔壁又有一个人买小P了，而且是2000型，外加4GB记忆棒，送的膜，听说才花了1800多。更不敢相信的是这位大哥自己只有300元，然后左左右右前前后后上上下下地借了1500多，这是何等的人缘！让我羡慕啊！最后送小编们一个冷笑话，一个鸟人在天上飞，突然翅膀折了一只，但它还是继续飞，为什么？答，因为很努力！各位小编也加油哦。

秦皇岛 宁鹏

乌冬：其实，本人的小编形象的原型某部高达作品里的某个角色。

胧月：嗯，即使折断翅膀也要努力飞翔的“鸟人精神”……

米格：为什么要说“鸟人”，而不是凤凰、大鹏、雄鹰呢？

马修：你朋友才是早买早享受的真谛啊，看来你挺眼馋的，你也努力哦。

小编们是不是都是好学生呢？为什么学习越好的人对游戏的了解越少呢？我自认为学习不怎么好，但是我可是一个十足的游戏饭哦！

福建 高捷

米格：以雷伊为代表的好学生集团在小编中还是占有很大比例的，不过米格认为，玩游戏就和踢足球、打篮球一样，与学习无任何关系……

软饼干：当然，也有以宇轩为代表的不良小编集团。

宇轩：我哪里不良了……



各位小编好，我看掌机王SP又来了一位新小编，在这里恭喜乌冬成为正式小编。但“乌冬”好像是种日本的小吃吧？难到大家见只有软饼干吃就又找来了一个小吃？

柳州 黄志强

宇轩：读者大人们来尝尝我们“米饼轩”饭庄的特色小吃“乌冬面”！

米格：话说楼下的快餐店里还真有乌冬面来着，明天要下去吃一下。

马修：被黄读者一提醒，发现新小编们的名真的越来越有趣了呢，呵呵。



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“NDS刷机”、“NDS烧录卡”的问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin！

这里是DJ米格，又到了FAQ电台的时间了，首先回答一则来自汕头玩友**林鹏**的来信，他向我们询问NDS是否可以通过刷机来玩iDS游戏。其实玩iDS游戏最重要的不在于刷机，而是在于烧录卡是否支持，现在大部分三免烧录卡都能够正常运行iDS游戏，完全不需要刷机这一繁琐的步骤。而且普通NDS、NDSL由于硬件上的限制，也无法刷成iDS、iDSL的固件，所以刷机并不能解决iDS游戏的问题。

FAQ电台：新一轮NDS烧录卡战争再次打响，M3DS Real火热登陆国内市场。关注本辑“玩转NDS”，M3DS Real全面评测，带你领略新一代烧录卡的强大功能！

下面的问题来自浙江**严赵宇**，他在来信中说自己打算买NDSL，但一直搞不清烧录卡是什么，怎么就能看电子书、听MP3，又是怎么拷贝游戏的。其实米格在“米饼教室”就曾经回答过这个问题，不过这里还是再来简单解释一下吧。简单地说烧录卡就是一种能够写入游戏ROM并能够像一般卡带一样插入主机来运行写入ROM的特殊游戏卡，它写入ROM是因为有存储载体，存储载体既可以是整合在烧录卡里面的芯片，又可以是TF、microSD之类的各种外存储卡，将烧录卡插入主机后，就会进入烧录卡的界面，选择你所拷贝的游戏ROM就可以进入游戏了。之所以说烧录卡能够看电子书、听MP3，是因为许多烧录卡的内核程序都加入了看电子书、听MP3的模块，也就是说当你将TXT文本或是MP3音乐也拷贝到烧录卡的存储空间中以后，在烧录卡菜单界面选择这些文件就能够像在电脑上一样欣赏了。至于拷贝游戏，刚刚我们也提到烧录卡有内存储芯片式和外存储卡式，两种卡连接电脑的方法不大一样，内存储式往往采用火线烧录或是使用专用的烧录器，插入USB接口后就能识别成可移动磁盘。至于采用外存储卡的烧录卡烧录游戏就更方便了，直接用USB读卡器插入电脑，一样识别成可移动磁盘，你就可以往里面拷贝ROM啦。

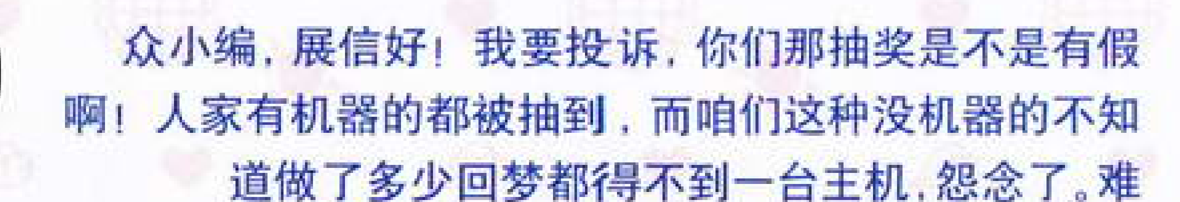
北京的**赵振兴**玩友来信问道，“PSP的《罪恶装备　审判》中如何能够使用Johnny、Bridget、Potemkin、Jam、Venom和Judgment。”Johnny需要先使用May完成关卡2–1得到Dizzy，再用Dizzy完成关卡2–2。Bridget则需要使用Ky完成关卡2–1才能获得。用Bridget完成关卡3–2会出现Potemkin，而用Potemkin再完成关卡3–2就能使用Jam了。Venom需要先用I–NO通过关卡2–1得到角色Eddie，再用Eddie完成3–1就能使用了。最终BOSS Judgment的获得方法比较特殊，用任意角色去进行关卡6–1，在迷宫一般的关卡中分别找全“JUDGMENT”8个字母之后过关就可以使用了。



FAQ电台：Wii上《宝岛Z》真是创意十足，把体感控制运用得得心应手。可惜的是NDS上最近好久都没有那么有创意的游戏出现了，多希望能有一款能够真正利用NDS的独特机能，而不是随便敷衍了事的作品。

接着来看新疆**张袁**玩家的问题，“最近在玩《美妙世界》，目前正在刷徽章，但255号和261号的两个徽章始终无法获得，请问该如何是好？”这两个徽章分别是ヒヒイロカネ和ダークマター，并且有所关联。要获得ヒヒイロカネ，首先要先获得ダークマター。ダークマター的获取方法是去

话梅杂志&3DM-SMV



众小编，展信好！我要投诉，你们那抽奖是不是有假啊！人家有机器的都被抽到，而咱们这种没机器的不知道做了多少回梦都得不到一台主机，怨念了。难道是运气？不可能啊！（本人英俊潇洒、风流倜傥、高大伟岸……）绝对是高尚的正人君子一个，连把信送入信箱时都会祈祷三次。说，是不是有人给了你们点好处？不过要多少好处才能中一台NDSL啊，一口价，本人绝不还价。

安徽 魏星

羽纹：连把信送入信箱时都会祈祷三次……其实是你用的这个方法不大管用哦，本人高中一个完全不学英语的好友在高考前居然去烧香乞求能多猜对几分，结果成绩发布下来还是30多分。

LIKY：羽纹的意思就是，中奖就是“可遇而不可求”。

宇轩：好处？咳咳，小编们可不会惟利是图哦！话说，你能给多少好处？（众编：你小子……）

学校一到晚上12点就断电了，没了惟一的一把风扇送风，宿舍内就如蒸锅一般，真是苦煞了我们这些学生啊。我想现在小编们一定在充满冷气的的办公室内舒服地上班吧，好羡慕啊！

广西玉林 杜宇

羽纹：办公室里的天花板不适宜安装吊扇——唉，其实我们也很无奈的。

马修：虽然信的内容好像是在说夏天，但两广的天气即使进了9月也是热。现在已经进入10月、11月，相信杜宇同学也已经熬过来了。回想自己的学生时代，无论是学校的寝室还是食堂，都非常能锻炼人的耐力哦。

乌冬：空调带来的坏处也不少哦，比如长期在空调房间中会影响正常的代谢和分泌；长时间静坐不运动又会造成颈部运动平衡失调，使颈部肌肉、神经、脊髓、血管受累，久而久之就会导致局部性的颈椎病……最近就有几个小编就觉得脖子不舒服。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》邮购信息：目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、72～75辑，定价8.8元。《口袋玩家》第1、2、3辑，定价16.00元。《NDS专辑》第2期，定价25.00元。《PSP专辑》VOL.3，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《怪物猎人携带版2nd精装攻略本》，定价68.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**



马修

▲首先庆祝中国的月球卫星"嫦娥一号"发射成功。

▲可能最近压力太大了，经常会做一些说不清道不明的很诡异的梦。

▲某日搜皮卡丘的图，结果搜到N多张限制级的口袋妖怪图——话说美国玩家的口味还真重。

▲在周遭同事的影响下，本人也一口气看完了《幸运星》，感觉很不错。

▲在电视上看了几集《士兵突击》，感觉很男人很热血，但我这种忙碌程度想追看是完全不现实的，还好几天前买到了DVD，以后慢慢看。

乌冬

◆之前托马修买了一张《口袋妖怪 钻石》，在买不到日版的情况下选择了美版，极度郁闷的是打4天王被团灭N次，不是因为太难，而是因为玩惯日版的我在上百个英文精灵和技能名称面前一点办法都没有，开始怀疑包装盒上的"EVERYONE"标志……

◆最近在LIKY的组织下，一行人于周末来到游乐场狂欢了一把，在数个惊险刺激的项目前众人还是精神奕奕的，最后竟然被一个"人力救火车"给撂倒了。PS：再次佩服几位美编MM的惊人胆量。

◆因为长智齿的关系，左边该位置的牙一直隐隐作痛，那几天里用几个字来概括就是话说不清、饭吃不下、觉睡不着。

◆接上条，终于忍不住在某个休息日的下午动身去医院，因为没在此地看过病的关系，找个车站竟然花了一个多小时，辗转反侧后来到医院，又在挂号处前排了半小时队，最后终于在轮到我时被护士好意地告知看牙要每天早上的7点以前来……于是医院的角落多出了一尊"石像"。

LIKY

◆中午下楼吃饭的时候等同事下来，于是我站在在门口，因为脖子痛所以扬起头看大楼，过了一会回头一看，吓我一跳，同事们一个一个全都抬头往上看，我晕死了。让我想起一个笑话，一个小孩在大街上抬头看天，结果满大街的人都跟着看，过了一会有人问小孩在看什么，小孩说"我流鼻血"……

◆看过一场四维电影后，我突然想，以后的游戏如果都做成3D立体效果那一定非常爽啊，身临其境，临场感一定超棒。（从网上了解到现在已经有一些这样的游戏，真想体验一下啊。）

◆同时追着看的两部美剧，《英雄》是越来越精彩，而《越狱》是越来越让人打瞌睡。

羽纹

★宿舍的老电视不知处于何种原因坏掉了，目前正在和室友商量着购买一台新的。当然，会产生这种想法也是因为有一并购入次世代主机的打算。不过两人想来想去都没有找到一款想要玩的次世代游戏，因此上述计划被无限期延后。

★公司楼下食堂的饭菜"等级"有大幅度的上升，这一变化也得到了数位小编的认可，遂计划午餐常"安顿"于此，毕竟实在的东西很容易令人接受。

★《恶魔城 血之轮回》是一款很经典的游戏，这是羽纹做完本次游戏攻略后最大的感受。毕竟现在能让我从某网游中脱离出来、并连续几天玩到凌晨两三点的游戏太少了，Good Job! Konami。

米格

◆白天工作繁忙，晚上抽空去逛逛街感觉也不错，而且更巧的是买到了特价销售的玩偶枕头，Lucky!

◆和一个搞摄影的朋友一起去逛街，结果本人的品味彻底被这位摄影师BS了……伤心中！

◆最近最头痛的事情就是搬家，一想到找房子、搬家、打扫、上班挤车，立刻就觉得眼前一黑……最关键的是，再看一下自己工作日程，就完全绝望了。

◆党员就是要与时俱进，最近忙着学习十七大精神和新党章，工作一年再学习起来感触多了许多。

话梅杂志&3DM-SMV



上次在《掌门人》栏目中答应为大家送上NDS专用的电影，于是在做本辑栏目的时候就特别留意了一下。果然工夫不负有心人，终于被我找到了。喜欢柯南的朋友这次可有福咯。

文 宇轩

《加勒比海盗3：世界的尽头》





故事发展到上一集结束，杰克船长中了伊丽莎白的计，被拉入由戴维·琼斯控制的“死界”，换一句话说就是杰克船长已经死了，但他的“死”与那种严格意义的死亡还不一样，他还能够“回来”，只是需要靠人拯救而已。对自己的行为感到非常后悔的伊丽莎白、因为爱人移情别恋而感到妒火中烧的威尔·特纳和不知何故重新活了过来的巴伯萨副船长，他们三人结成同盟，决定去“世界的另一边”救回被困在一个奇怪死亡世界里的杰克船长。当他们来到充满了异域风情的东南亚时，见到了新加坡的海盗头萧峰，并从他手里得到了一个特别的地图，可以指引他们抵达由戴维·琼斯控制着的死亡世界。而狡猾的卡特勒·贝凯特大人终于得到了戴维·琼斯的心脏，这个东印度公司背后真正老板的目的不是要毁掉海上魔王，而是要控制住他，并利用他的威慑力，让整个公海的海盗都成为自己能够随意差遣的傀儡。为了找出办法解决这次大危机，来自于世界各地的海盗大佬们密会于一个隐藏的海湾中，共同商讨应对的策略。

Pirates of the Caribbean：At Worlds End
导演：戈尔·维宾斯基
主演：约翰尼·德普、奥兰多·布鲁姆、杰弗里·拉什、乔纳森·普雷斯
类型：动作／冒险
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：498MB

下载地址：http：//bbs.levelup.cn/showtopic-528457.aspx

名侦探柯南剧场版 绀碧之棺



太平洋上有一个的美丽小岛——神海岛。传说在很久以前，那里的海底就存在着古代遗迹“海底宫殿”，并且300年前真实存在过的两名女海盗“安娜·波尼”和“玛丽·里德”曾在那里遗留了大量的宝藏。到神海岛度假游玩的柯南一行人遇到了一群来寻找财宝的探险人。他们中间笼罩着一种非常诡异的气氛。不久，其中一人被鲨鱼袭击死亡，引出了一连串的杀人事件。为了探求真相，柯南和灰原一起展开了调查。

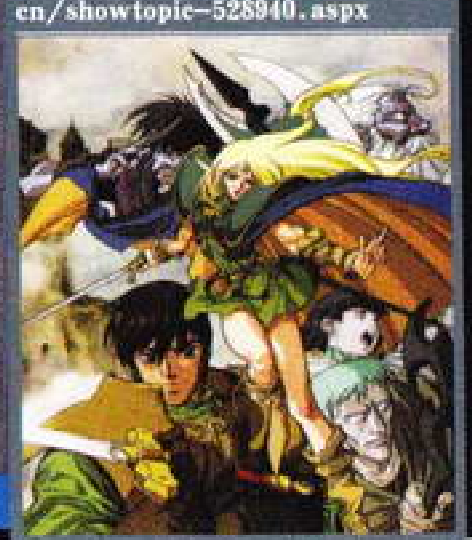
从1997年4月19日《名侦探柯南》推出第一部剧场版《引爆摩天楼》开始，到今年，已经进入了第11个年头。今年惯例的剧场版第11弹如约而至，这部名为《绀碧之棺》的动画沿用了柯南剧场版的原班人马，力求做到“原汁原味”。让我们一起来看看这个永远长不大的小鬼头又会有什么样的精彩推理吧。

Meitantei Conan Jolly Roger in the Deep Azure
导演：山本泰一郎
声优：高山南、山崎和佳奈、神谷明
类型：动画／侦探／神秘
对应机种：NDS
影片格式：DPG2
影片大小：320MB

下载地址：http：//bbs.levelup.cn/showtopic-523847.aspx

特别附赠

罗德斯岛战记 灰色魔女传
下载地址：http：//bbs.levelup.cn/showtopic-528940.aspx



话梅杂志&3DM-SMV

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回馈之任天堂秋季发布会

TGS后，紧接着又迎来了任天堂的2007秋季发布会，惯例，大家就围绕任天堂2007秋季发布会的种种话题来展开讨论！

我对这次任天堂的秋季发布会只有四个字想说：太感动了！我们盼《火纹DS》盼了多久啊……当初买NDS的一大理由就是冲着《火纹》这个必在任氏主机上出的名作，毕竟这是我从小玩大的游戏，不容易呢。虽然是复刻，但是能让我在现在的机能下重温一下小学的时光，也是一件非常让人开心的事了。当然，最好还是能出新作啦。

wingst

《大战争DS2》！超期待！话说每当有新的《口袋》和《大战争》有消息，我都会重新找回小时侯攒钱买新卡时的那种热切期盼心情。

1月31日

这次就数《火纹DS》最为瞩目，不过无论是FC版，还是SFC版，我都没玩过，这次就当是新作玩一遍吧。另外小小期待下《超级大战争DS2》，这次不再是卡通风格了，换个口味必然要试试，因为最近对SLG特有爱！

bew89631139

《FE》！《FE》！《FE》！等的就是你了。之后NDS上也就期待《口袋妖怪金・银》能复刻上去了。

bobxu

没有《黄金太阳》是遗憾的啊。

xgyocg

新作不少，可惜我没有NDS，期待下一辑《掌机王SP》的特等奖有我的名字！

zongyimin

相信老任不会让我们失望！

tctc

《火纹》出个新作就那么难吗？

dyching

任天堂的发布会向来内容丰富，《怪物猎人3》转战Wii可能是最让人意外的消息了。

ANUBISWW

这次的发布会，最震撼的必定就是《FE》的NDS版的公布了！虽然只是第一作的重制版，显得有些不够诚意，但却并不敷衍，相信这只是在测试NDS上出《FE》的机能可以发挥得怎样，之后的第二、第三作必定更精彩！

无我の境地

相信任天堂的实力以及各个游戏厂商的实力。

Zero013

1.本来以为老任的发布会和我这样的PSP玩家不会有什么关系的，没想到却传来"噩耗"，Capcom彻底把我们抛弃了(T_T)……你个叛徒！我诅咒你！

2.为了《口袋妖怪》，为了《最终幻想》，为了《火焰之纹章》，看来的确有必要考虑一下入手NDSL了。

JERRY

从74辑看到《火纹》的那两张图片开始存钱(欲购正版)。

千寻

什么时候《MHP》也能移植到NDS上啊……

waerhala

多么希望有《黄金太阳DS》的消息。

自由基

有惊人的大作公布！例如《FE》……

1怪物1

老任的发布会能和TGS一拼高下呀！

口袋狂人

这次的发布会给我太多的惊喜了，老任好样的呀！感动啊。

AXEJ星

我看好《火纹》重制版，我的看法是任天堂为了不让《火纹》在DS上做差了，所以以重制的形式来试探玩家的反应，要是做差了可以以重制版为由修改完善系统再推出正统续作。大家都看到了Namco把《风雨传说》交给外包做差后，虽然现在又完善系统推出《无暇传说》，可大家都开始后怕了！为什么呢？就是因为头一炮没做好影响士气。任天堂很聪明，不会贸然拿出杀手锏！玩家们应该沉住气，也许复刻版出没多久，正统续作就会来了！

FM01

期待Wii和PSP的《猎人》联动……

kyoku4

期待出现个最强悍的掌机吧！

zhoushuai6

要是任天堂把所有FC和SFC上的《FE》都复刻到NDS上就好了，哈哈！

wds19871222

秋季发布会的召开不仅是对任天堂未来发展的展望和交流，更重要的是要在玩家心目中确立自己在家用机、掌机等领域的地位，Wii已经开了个好头，希望任天堂能带给我们更多的快乐！

阿源

本辑热点话题

NDS用GB、GBC官方模拟器



来自英国游戏杂志《EDGE》的报道称，任天堂计划在不久后将针对NDS主机推出GB、GBC平台旧作的官方模拟ROM下载销售服务。但目前任天堂官方尚未对此进行官方发表。消息尚未确定，还只是传言，本辑就邀请大家就这个事件本身及传言的真实性来展开讨论。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年11月3日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关

话梅杂志&3DM-SMV

《PSP专辑》VOL.3 中奖名单

特等奖 2名 PSP-2000



武汉市	梅玲
上海市	邹骏宇

一等奖 16名 黑角PSP牛仔旅行套装 黑角PSP新水晶壳七合一套装

从化市	成川	柳州市	黄岳奕	无锡市	石与诚	桂林市	文敏
镇江市	丁路	大连市	李连峰	十堰市	王磊	吴江市	徐云凯
上海市	贡霏	广州市	林治中	三河市	王磊	呼和浩特市	赵莎莎
上海市	黄晓捷	北京市	芦嘉琦	成都市	王宇	重庆市	左飞

二等奖 36名 黑角PSP超薄保护壳 黑角PSP蓝光座充

芜湖市	卜强	长春市	韩龙	南宁市	廖航	哈尔滨市	王金桥
宁波市	陈剑	沈阳市	何超	桂林市	林宏达	北京市	王昕
西安市	陈曦	沙县	黎学清	珠海市	罗潇	成都市	吴珂
上海市	成斌	昆明市	李斌	温州市	潘翔畅	贵阳市	夏杨
上海市	戴凌凌	大庆市	李炳男	昆山市	石磊	南昌市	熊志刚
银川市	恩思	北京市	李晨	柳州市	谈进德	厦门市	颜超伟
北京市	方磊	北京市	李锋	江门市	汤彩虹	北京市	姚思远
太原市	高玮	普洱市	李杨	天津市	陶泽宇	太原市	曾丽君
广州市	古惠良	昆明市	李宜航	西安市	王超	双流县	张阆

三等奖 50名 黑角PSP UMD EVA硬包 黑角幽浮方向键

柳州市	曹雷	南宁市	李辰	长春市	史嗣杨	贵阳市	杨伟
北京市	程涛	十堰市	李甘	哈尔滨市	孙韬	上海市	杨羽国
银川市	丁尧	济南市	李文卓	抚顺市	唐禹	桂林市	尤晓刚
无锡市	冯玥	广州市	李学俊	合肥市	王彬	辛集市	于立帅
杭州市	顾鸿飞	梧州市	李兆全	西安市	王非	哈尔滨市	张宏伟
唐山市	贺路斌	梧州市	廖振华	平果县	王明江	常州市	张志龙
河池市	黄臻	福州市	林霖	重庆市	王强	常州市	朱斌
三明市	黄智伟	北京市	刘凯	上海市	王英杰	南通市	朱维
上海市	江圣臻	南京市	鲁得天	汕头市	魏捷阳		
佛山市	江文辉	广州市	罗皓	天津市	魏清		
无锡市	蒋颂哲	哈尔滨市	钱佳	长沙市	熊欣		
东阳市	蒋晓力	广州市	丘家愉	南昌市	熊云长		
佛山市	黎伟滨	郑州市	沈于胜	上海市	许芳		
西安市	李昂	深圳市	石嘉炜	南京市	阎翔		

NDS、PSP 幸运大抽奖

话梅杂志&3DM-SMV



同样喜欢游戏，本可以成为生活中的好友，而不仅仅是网络QQ聊天的对象，所以举办各种促进交流、带动气氛的活动也是聚会所必需的部分。而我们今天要跟大家谈的话题，也就是一起分享各地聚会成功的经验，让聚会办得更好。

2 比赛，最直接的交流手段

学生时代自己最不希望听到的就是运动会，总觉得对我们这一代人而言，班级荣誉之类的东西实在有些傻。但到了比赛真正开始的时候，自己还是忍不住为班级加油呐喊，甚至为了给班级争夺一分，也会站到起跑线上。竞争，是最容易让人团结到一起的手段。所以聚会时组织比赛就成为最直接带动聚会氛围的方法，再加上有《掌机王SP》、levelup.cn网站提供奖品，只要下功夫把比赛规则制定好，组织一场本地玩家大决斗并不是很难的事情。但仅仅是单人赛，并不足以带动聚会的氛围，甚至会导致比赛的选手拼死拼活，下面不参加的玩家在一边当做没看到。所以建议大家能够在举办单人赛的同时，搞一些集体赛事，比如按照聚会座位将玩家分组，每组内只能出两名选手来参加单个游戏的比赛项目，这样就能将一盘散沙分成几个小群体，很快小群体之间就能融在一起，以争夺团队冠军为目标而一齐努力。也许平时的你是一个不愿意和陌生人说一个字的冷酷小子，但面对这种情况，总要和队友一起交流几句吧。可能有人会觉得这样的团队竞赛会拉长比赛的时间，但换个角度想，将团队比赛分在两次聚会来举办，第一次预赛，第二次决赛，正好还能维持聚会团队的寿命，不至于举办一次聚会就散伙。不过比赛的规则一定要经过周密考虑再来制定，这方面“上海SPU团队”、“北京TV GAME玩家”就做得不错，大家可以跟他们多取取经。

3 感受次世代，你心动了吗？

虽然PS3、Xbox360、Wii都已经诞生了不是一天两天，但对于国内玩家，尤其是参加聚会的广大学生朋友而言，还存在着很大的距离。因此聚会中的次世代试玩会就成为玩家接触次世代主机最佳的平台，而且次世代体验会本身也能带动聚会的气氛，尤其是Wii的试玩会，往往会使会场中爆笑连天，MM也时常弃颜面而不顾跳起瓦里奥舞蹈，看着“大连NDS玩家群”聚会视频中Wii试玩的那段场面，恐怕索青们也想去热闹一下了吧。如果聚会群里有玩友愿意提供主机、电视等设备自然最好，实在不行，联系本地游戏店也是不错的选择。许多电玩店的店主也都是对游戏有爱才开店的，其实他们大多数都很愿意参与到聚会中来，再加上聚会有《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及levelup.cn网站三大平台的宣传造势，所以拉拢起来也不会太困难。还是那句话，有困难找米格，通过小编电话联系，问题

姓名：陈海东　　昵称：深海鱼

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP（已故）
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《逆转裁判》
地址：安徽省肥西县第三中学高三（17）班
邮编：231200
QQ：591841742
想说的话：与我同在一屋檐下的高三学子们，让我们策划一个让我们轻松度过高三生活的学习方案吧！

姓名：杨健　　昵称：风流浪子

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《超级马里奥》、《应援团》
地址：广东省茂名市计星路侨光大厦七梯601房
邮编：525000　　QQ：542602188
想说的话：我快能买NDSL了，希望《掌机王SP》也能送我一台。

姓名：肖寅凯　　昵称：阿凯！

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏："《高达》系列"、"《KOF》系列"
地址：北京市海淀区万寿寺北里7幢6单元403室
邮编：100081
QQ：40139060
Email：xyklove2002@yahoo.com.cn
想说的话：我爱玩游戏！

姓名：林松杉　　昵称：变来变去

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、GBM
喜欢的游戏：《光环》、《怪物猎人》、FPS、A·RPG等
地址：安徽省合肥市天鹅花园44号106室
邮编：230031
QQ：770842856
想说的话：独乐乐不如众乐乐，中了PSP更乐乐，大家一起来乐乐，找我联机！

姓名：王阵宇

年龄：19　　性别：男
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏："《最终幻想》系列"、《任天狗》、《恶魔城》、《应援团》
地址：龙江省佳木斯市第八中学高三五班
邮编：154004
QQ：342803790
想说的话：即使生活的地方很偏远，但我对游戏的热情从未消减；我很喜欢交朋友。

姓名：张博宇

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏："《高达》系列"
地址：甘肃省张掖市甘州区人民银行家属楼东单元601393信箱
邮编：734000　　QQ：513694307
想说的话：欢迎加我QQ。

姓名：杨楚翘　　昵称：孤独野狼

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：暂无，正想入手
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《口袋妖怪》、《恶魔城》、《机战》
地址：河北省唐山市路北区学院路军分区干休所4楼1门102
邮编：063000　　QQ：308709304
想说的话：希望购机经验丰富者帮帮我，加我QQ。

姓名：王新鑫　　昵称：蜡笔小新

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、小神游SP
喜欢的游戏：《铸剑物语》、《光明之魂2》、《口袋妖怪》
地址：辽宁省大连市103中学高一[3]班
邮编：116103
QQ：574298123/670664166
想说的话：曾经有一部NDSL放在我的面前，但我没有珍惜，直到失去才后悔莫及，如果给再来一次的机会，我会对掌机王的小编们说："给我个PSP也行！"

姓名：金磊　　昵称：射线中的王

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBC、NDSL、PSP
喜欢的游戏："《机战》系列"、"《无双》系列"、《口袋妖怪》、《MHP》
地址：上海市普陀区华阴路101号宜川中学高三（5）班
邮编：200065　　QQ：463850007
想说的话：玩家朋友多了，游戏的路更好走，广交天下之友乃鄙人之愿。

姓名：黄志强　　昵称：旋焰

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《火焰纹章》、《最终幻想》、"《传说》系列"等
地址：广西柳州市外国语高级中学高一（5）班
邮编：545002
QQ：415211930
想说的话：希望我是最幸运的！PSP、NDSL快来啊！别让我的SP寂寞。

存下来，记录这自己曾经历过的一刻呢？所以作为一名聚会的组织者，宣传、聚会活动不仅要做好，许多聚会后期的事情也必须处理好。当然，这些后期所做的事情必须在聚会上就做足充分的准备，DC（数码相机）、DV（数码摄像机）这些常用的设备首先要准备齐全，安排专人在聚会上拍摄、搜集素材，然后才有这些后期要做的工作。聚会最怕的就是虎头蛇尾，尤其是聚会的组织者，可别以为聚会完了就万事OK，想要持久将聚会玩家们团结在自己的聚会群，就必须在后期也花上大功夫，整理相片、剪辑视频、上传网络……只有将这每一步都做好，才能在下次聚会吸引更多的人加入到聚会的大家庭中来。当然，如果有好的聚会感想稿件发表在《掌机王 SP》、levelup.cn 上，自然能够让聚会更具有影响力。上海SPU、PSPSH在这方面都做得很不错，主题相册、聚会视频制作得都非常精彩，大家可以借鉴一下。



谁不希望自己策划的聚会能办得更精彩、有更多的玩友参加、带给大家更多的快乐呢？希望上面的这些建议能够帮助到大家，能够抛砖引玉、拓宽大家的思路，将聚会办得更有特色。最后经米格授权公布“天下聚会”官方群，群号码是35118195，如果你还有更好的心得和建议，不妨拿出来与大家一同分享。“天下聚会，汇聚天下”，让我们以“玩”会友，组建一个属于全国玩家的大家庭。

聚会发布帖

金秋北京 PSP 玩家交流会

聚会名称： 金秋北京 PSP 玩家交流会
聚会时间： 2007 年 11 月 10 日
聚会地点： 魏公村避风塘（暂定）
组织群体： 北京 TV GAME 玩家联盟
参加条件： 20 元报名费（含饮料费，当天现场收取）+ 一颗热爱游戏的心
聚会内容： 玩家交流有奖问答竞技比赛难点解答
负责人： 方糖 13810164673
论坛报名贴地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-526624.aspx

“天下聚会”龙岩站

聚会名称： 天下聚会 龙岩站，龙岩第 1 届玩家聚会
聚会时间： 2007 年 11 月 18 日，下午 1：00 至 6：00
聚会地点： 活力果子（旧金叶大酒店边上）
参加条件： 所有龙岩本地玩家！
活动费用： 每人费用预计30元，多退少不补
聚会提供： 零食、饮料
比赛项目安排如下：
PSP 平台《山脊赛车 2》、《高达 SEED 联合 VS 扎夫特》，NDS 平台《马力奥赛车DS》、《应援团 2》，活动结束还有特别节目奉上，敬请期待。
预计参加人数：40+
负责人： 小魏 0597-5283086，13859568711
聚会群： 4161310
报名地点： 龙岩市九一北路 88 号新华都辉业购物广场国贸店一楼龙岩市女人街四号楼一号店 COS 漫天下

"约舒亚篇2日目"刷86号BOSS。至于ヒヒイロカネ是获得究级难度的重要交换道具，要在拥有ダークマター后拿到"涉急ヘッズ前"的商店里合成得到。

广东增城市的**刘展鹏**来信点名询问米格，"米格你好，我是一个只有GBA的掌机玩家，最近在玩GBA的《口袋妖怪 红·蓝宝石》，有个问题想请教你。我经常听到的"遗传"是怎么一回事，虽然书上有说明但我还是看不明白，例如我想生一个有龙舞技能的巨甲龙，把一只有龙舞的云龙和巨甲龙放进饲育屋里为什么生不出呢？"想遗传技能还要讲究生蛋组别，你上面所讲的问题就是因为这两只精灵是不在一个生蛋组别的。要让巨甲龙遗传到龙舞最简单的方法是首先准备一只学会了龙舞的雄性暴鲤龙和一只雌性的喷火龙生蛋，生出了学会龙舞的小火龙，再让这些雄性的小火龙和雌性巨甲龙生蛋，就能生出遗传了龙舞技能的幼甲兽了。



FAQ电台

《FFTA2》中有许多背景音乐都是来自前作与《FF XII》中的，当宇轩一听到这些熟悉的音乐时，心中怀旧的情感由然而生，经典听几遍都是经典啊。正陶醉之时，旁边不知是谁喊了一句："这不是前作的音乐么？厂商真会省成本啊。"

下面来看哈尔滨玩家**JOE**的问题，"很庆幸把《ASH》坚持玩了下去，玩到中盘以后觉得还不错。游戏中的评价系统挺有意思的，不过我还不太清楚获得高评价的标准是什么，是和过关后它列出来的那么多条项目有关的吗？"其实没有那么复杂，获得S评价基本只有3个条件，那就是：以较少的回合过关，同伴不能被击倒，不要使用道具。游戏中有很多关卡的胜利条件是前往指定地点，碰到这样的关卡，装备提高移动力的饰品让盗贼等职业快速移到指定地点，甚至可以不发生一场战斗就得到S级评价。快过关时不妨存个中断存档，这样凹起稀有装备来就容易多了。

接着来看苏州玩家**顾文良**的问题，"PSP《战神》的试玩版出了，我早就通了好多遍了，但我听同学说试玩版内还有隐藏BOSS战，请问怎么调出来？"首先你的PSP上要有Devhook的修改插件SCM，进入《战神》试玩版游戏后呼出修改菜单并输入3条代码，分别是带1．0x0122B948 0x4295D85A；2．0x0122B94C 0x40904E10；3．0x0122B950 0xC146155B。输入完这三条代码后先不要开启，等到杀完波斯国王，来到最后的桥上时呼出修改菜单，开启第一条代码后回到游戏。场景发生变化后再次呼出修改菜单，关闭第一条代码，开启第二条代码。场景再次发生变化后依旧呼出修改菜单，关闭第二条代码，开启第三条代码。当奎托斯来到下图位置时，要关闭所有的代码，这样你就能挑战3名独眼巨人了。



最后的时间依旧是属于《MHP2》的，广州玩家**刘航**来信询问，"各位小编们好，最近沉迷于《MHP2》不能自拔，目前已经攻略至集会所任务的最后阶段，现在有几个问题想请教一下，那就是霸龙、黑龙以及金银火龙的准确出现条件是什么啊？"这个问题简单，请听我一一道来，不要弄混淆了：①玩家只需要通过集会所8星的砦蟹紧急任务就可以令霸龙出现；②要想黑龙出现的话必须将游戏进行到集会所8星且完成训练所的全部任务，其中特别训练和集团训练的任务只需要任意选择一项武器通过即可；③而金、银火龙的出现则需要玩家讨伐鸟龙种、飞龙种以及鱼龙种三大类怪物的数量达到100只以上后才会追加。



在一起的时间总是很短暂，FAQ电台的播报到此结束，我们下辑再见吧！

话梅杂志&3DM-SMV



作手感，感觉真是上苍赐给我们最好的礼物。画面丝毫没有出现拖慢，高空飞行的临空感、视角的流畅切换、爆种的特写画面，仿佛我们就是当事人，仿佛那是属于我们之间的战争……当时我和L只能用笑来表达对这个游戏的热爱，痴迷的我们让我们的战场到处蔓延：寝室、教室、食堂，我们的硝烟战火弥漫着校园的各个角落，同时吸引着“自由”与“正义”的一群小FANS。一直向往着驾驶自由高达的L，将热衷都在这款掌机游戏上淋漓尽致地体现出来：光束突击炮、磁轨炮、光束剑，这些武器的灵活切换，流畅的动作，巧妙的闪躲，让我看见了现实中的最强调整者——基拉的身影，不过“自由”与“正义”就像动漫所演绎一样，他们之间永远都分不出真正的胜负。

“你怎么就那么喜欢自由？无限正义、天意高达，不是都很强吗？单个机体超强。”

“我想要自由，”L打断我的询问，“我更想要强袭自由……”

我很诧异地看着L，我也很清楚地明白他所要的自由高达不是基拉的，他要的是他自己能驾御的自由高达！

“基拉开始不也没‘自由’吗？被卷入高达夺取作战后成为惟一未被扎夫特军夺走的强袭高达的机师并随大天使号四处转战，他也没有‘自由’，他再强也没有‘自由’……”L的语气慢慢变了，呆呆地看着自由高达的海报，“一直到他被赋予成为自由高达的机师时，他才真正开始了自己想要的战斗，自己能选择自己想要的生活，想走的道路，想去争取的一切，想去保护的一切。我想，我就是一直在找这样的自由……”

“你现在不自由吗？上学，游戏，想怎么样就怎么样，有谁现在束缚你了吗？”我的询问中带着一点激动，因为我突然发现我并不了解L，我和他隔得好远，虽然他的轮廓在我脑海里是那么清晰。

“自由？我现在就和你喜欢的红色骑士阿斯兰一样，他只能听从议会长父亲大人的话，一直迷茫，一直不知道要做什么。拉克丝问他战斗究竟是为了什么，他却不能清楚地知道自己为什么战斗，自己为什么选择这样，升官？父亲的命令？以后的他又能怎么样？基拉的游说，拉克丝的演说，阿斯兰又一次被人牵着走，他好像从来就是一个跟随者，只是在扎夫特那是大家所不愿意看见的；而在大天使号上，他也只是协同作战的一个高达机师罢了。而现在的我，就像阿斯兰一样，我只是想改变，我不想做现实的阿斯兰！”

L的一席话让我呆住了，上学、进修、毕业、工作——一切都是安排好的，听父母的话，听老师的话，听前辈的话……这些看来都不是L想要的，作为朋友的我一直以来都不知道他想的是什么，我静静地看着自由高达的海报，同时也发现了朝海报微笑的L……

毕业后，L不顾家里的劝说，独自一个人南下，偶尔的联系让我想起他一直热衷的自由，虽然话语中带着一丝辛苦，但他一直向往驾御自己自由的梦想丝毫没有改变——

“要自由，更想要强袭自由……”



本栏目 文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

紫枫

◆**神话**

我们家乡有一个不大不小的寺庙，寺庙内有一棵不大不小的桃树。或许因为每天都聆听着庙里的僧人们单调而枯燥的诵经声，以至这棵桃树也变得单调而枯燥，甚至于在我从小到大的记忆里，它从未开过一次花，沉默得就像我那重病在床、沉默整日的爷爷一样。听奶奶说，多年之前，自从这棵桃树原所在院子的主人新婚那一日起，便再也没有开过花。庙里的和尚说这棵“成了精”的桃树“失恋”了，可能以后再也不会开花，院子主人惊吓之余，连夜就将桃树送进了寺庙。今年听奶奶说起那棵桃树突然开花了，一夜之间满院里桃花灿烂。“可惜”，奶奶说：“没过几天树就死了，大概是在给以前院子里的那个人在送行吧，他前一段时间去世了。”

以后，不看桃花了。

软饼干

◆最近自己什么游戏都不想玩，下班回家躺床上看会书就睡着了。就连新出的《恶魔城X 历代记》都懒的装进小P里。家中的PS3更是因为没显示器而长期闲置着。没大作的日子里，人都变得低潮了。

◆每天中午都会在单位大电视前用方向盘玩《GT5 序章》的试玩版，其实不是为了玩，而是为了重新找回开真车的感觉，谁叫《GT5 序章》制作得那么逼真呢。

◆抽空去电影院看了动画电影《小鼠大厨》，这次终于没睡着。看来以后判断电影的好坏就是看自己有没有睡着……另外期待年底的两部科幻片《异形大战铁血战士2》和《我是传奇》。

雷伊

■最近值得高兴的一件事情就是《FC侦探俱乐部 消失的后继者》终于在Wii的虚拟主机上提供下载了，没有买到FC MINI版卡带的怨念终于得到了一定消解。另外，NDS的《西村京太郎悬疑》和PS3的《忌火起草》给人的感觉也非常不错，喜欢AVG的玩家这段时间可有的玩了。

■好多想玩的游戏都集中在11月发售，由于经济关系，最后只能有选择性地从中挑个别来买。截稿后应该可以玩到《超级马里奥银河》了，而《真·三国无双5》也为时不远。原来除了金钱外，时间也是那么短缺……

宇轩

▲有一天，两只小老鼠不小心掉进了奶油里。一只很快放弃，并淹死了；而另一只不停地挣扎着，最后把奶油搅拌成了奶酪。你是哪一只老鼠？

▲最近的情况么，套用周董的新专辑来说就是——《我很忙》。

▲抽空去电影院看了国语版《小鼠大厨》，被里面的“夫妻肺片”和“鼠版无间道”等台词雷到了。

▲什么事情都是在变化着的，我也是在变化着的。这不，刚才还好好的，写着小编寄语就闹肚子了……

胧月

★最近值得高兴的一件事情就是雷伊口腔溃疡了。（旁人：你什么XX心态？）因此我特意仿照上辑他的伎俩，诚恳邀请其一同去川菜馆当小白鼠，这厮自然是推脱掉了。知道什么叫“六月债，还得快”了吧。

★我们来假设这么一种情况：世嘉把《VR战士》的新作做成了战棋游戏，这款战棋游戏不管是画面、剧情还是系统都远超《火纹》、《泪指轮》等等经典，那么在战棋爱好者疯狂热衷的同时，允许不允许系列的老FANS开骂？我想这无可厚非，一个字：骂！

琉璃

◆**冲动派**

休假第一日，起床后发呆一小时发现实在是极度无聊，随即拨打了114，订了张一小时后的机票飞回了老家。想什么就做什么的感觉真不错。

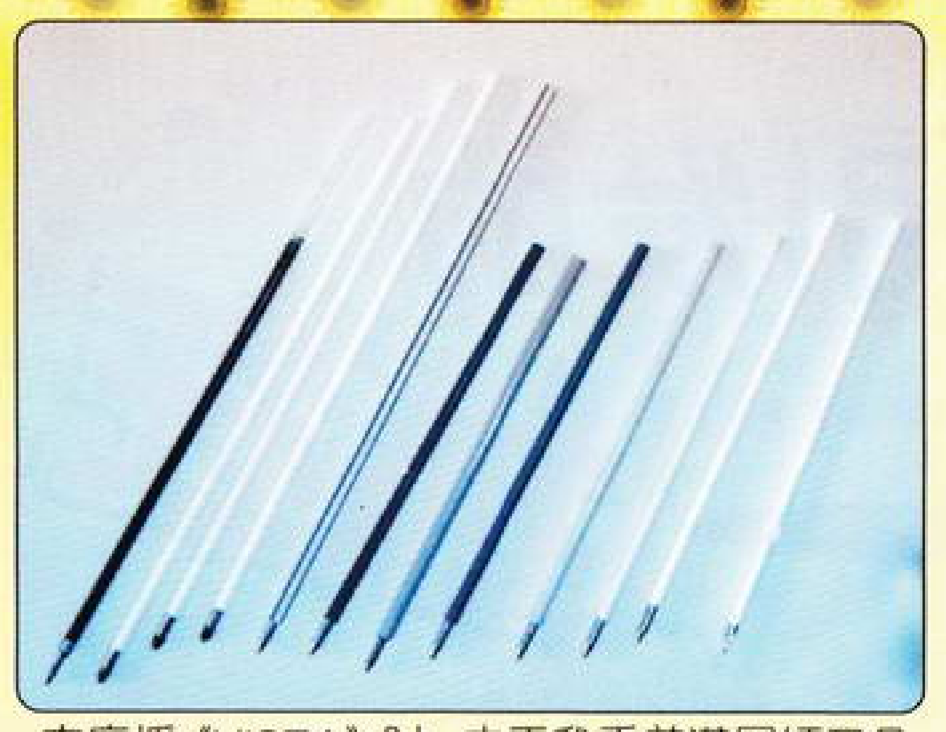
◆**被天气摆了一道**

穿着钩花短袖毛衣回到老家，发现满街都是身穿毛呢大衣和羽绒服的人……结果，一路上引来了百分百的回头率。

◆**点背**

万圣节期间绝对不要欺负小猫，它们都是魔女的使者，不然保证你中一个名为“点背”的DEBUFF，持续时间2周。别不信，朋友中了，正在医院缝伤口……





态应援《VISTA》时，由于我看着满屏红叉几乎抓狂，一时用力过猛，让棉花签中间的塑料杆把棉花头给戳穿了，划到了我那才用 50 大洋换来的保护膜……那一秒，我抓狂了，于是，我把这支棉花签也给甩了出去。

之后，我花了很长时间才使自己放弃了找棉签代替触控笔的帖子的冲动，好不容易让自己平静下来，我便开始了第二样物品的测试。第二样备选测试品——没墨的笔芯。

笔头这东西虽然是硬的，但它的头上不是有一个滚球吗？有了这，笔头给屏幕的损伤应该会减少吧？话说 NDS 的原装笔的笔头不也是硬的吗——在进行了以上这段近乎自欺欺人的思索之后，我再次启动《塞尔达》。这一次玩得可真是顺畅，一连在海王神殿下了三层，都没出什么问题。在拿到东海的地图之后，我十分满意的保存，退出了游戏。

看来用笔芯来玩《塞尔达》确实不错，不知用它来完《应援团2》会怎么样。这样想着，我打开了《应援团2》，进入游戏，我先选择了《全力少年》这首歌，激烈难度玩一次下来，不仅得了个PREFECT，还顺利地把此歌的最高得分刷入了S级。我当时那是高兴的，几乎要抱着 NDS 蹦上天。不过任何事物都不会没有缺点的，就当我十分满意地放下NDS，打开台灯准备开始学习时，我看到NDS 的下屏在我打开的那一刹那突然黑了，当时我的第一想法是“完了，屏幕坏了”。顿时我再次抓狂，我抱起NDS，在家中乱跑乱撞起来，突然，我发现NDS的下屏又亮了，当我正要高兴时，下屏又灭了，过了一会，又亮了，之后又不亮了……

良久，我才发现 NDS 下屏忽亮忽灭的原因：因为在整个过程中我一直在围着我的台灯打转，NDS 的下屏仅仅只在被灯照到时才没光，一旦脱离了灯光，他就再次发出了光亮。于是，我把 NDS 放在台灯下认真地检查起来，几分钟之后，我终于发现，我的下屏之所以在灯光下没有光亮，是因为下屏的屏幕保护膜上布满了纵横交错的划痕，而这些划痕，自然是来自我那万恶的笔芯……于是，我的笔芯也飞出了窗户。

经历了以上两次测试之后，看着我那纵横交错的下屏，我已经没有胆量再进行下一次测试了。片刻之后，我干了两件事：首先，我把我那已经不再透光的下屏保护膜给撕了下来；之后，我将《塞尔达》和《应援团2》的游戏和存档给剪切到自己的电脑上，顺便拷贝了一个《富豪街DS》——既然没有触控笔，那我就玩不用触摸屏的游戏吧！

当晚，我进入了《富豪街DS》的世界。不过，当深夜来临，我正准备打开MoonShell播放音乐，让自己在音乐中入睡时，我发现：不能用触摸屏，那我的音乐怎么播呢？

这一夜，我又抓狂了。



栏目文章仅……观点，与本刊立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV



栏目主持 米格

“天下聚会”栏目创立至今已经有半年多啦，在这段时间里，共组织大小聚会50多场，与levelup.cn网站合作后，通过网络平台发起的聚会就更多了。虽然米格现在策划聚会的时间越来越少，不过看着各地聚会团队日益壮大，聚会活动日益频繁，自己也觉得很开心。只要大家想要举办聚会，就请登陆http://juhui.levelup.cn/，在上面写下你的聚会号召帖吧！



倡导新生活，多元化主题聚会

文 HZ



小的时候，喜欢放学后和同学一起去游戏厅，尤其是趁着周五大扫除的时候，能瞒着家长有点自由的时间，就和几个朋友一起去机房玩《恐龙岛》、打《名将》、战《街霸》……几个人一起开心地玩到傍晚，迎着夕阳在回家路上还争论着谁今天表现得最厉害，那感觉真叫个爽！现在想想，自己之所以这么执着于聚会，也是想找回当时的那股热血沸腾的感觉吧！

自“天下聚会”官方群成立之日起，我就是群里一名出了名的潜水员，每天看着各地的聚会负责人跟米格、方寸或是互相之间交流聚会的心得，自己总想跳出来也说两句，可看着“云游联盟”、“北京TV GAME玩家”、“上海SPU”、“上海PSPSH”发展得如此壮大，而自己还停留在周末鼓楼电玩店与朋友小聚的阶段，实在有些无地自容。不过鄙人这次在米格大人的关照下，也就斗胆出来说上两句，让大家也了解一些主办聚会的苦与乐，希望各地的聚会能够发展得更好。

1 聚会，不只是联机

自己也曾参加了不少掌机聚会，大型的、小型的、100人的、10争夺人的，不过个人觉得，这些都不是体现聚会质量的重点。聚会人数少，可能是前期宣传不够，在宣传上多花花心思就可以；聚会场地不好，是举办者的策划、交涉不到位，下功夫找一找，如果谈不下来可以找《掌机王SP》米格或levelup网站方寸出面电话交涉，只要有宣传媒体，一般店家都是很好沟通的。可是要真正提高聚会的质量，吸引更多人下次也能来参加，最重要的还在于活动策划，也就是确立聚会的主题。与玩友联机对战，确实能吸引不少核心玩家和正太玩家们，但要想吸引MM、吸引大学生、上班族也加入到这个群体就比较难了。而且只是联机打游戏，也会缺少交流，大家既然生活在同一个城市，又



狩猎季节 第5话

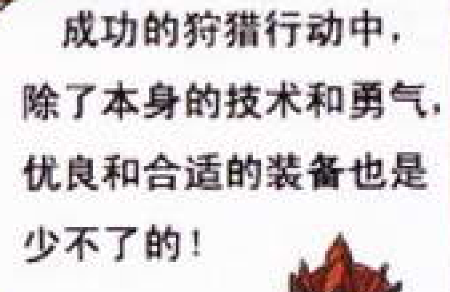










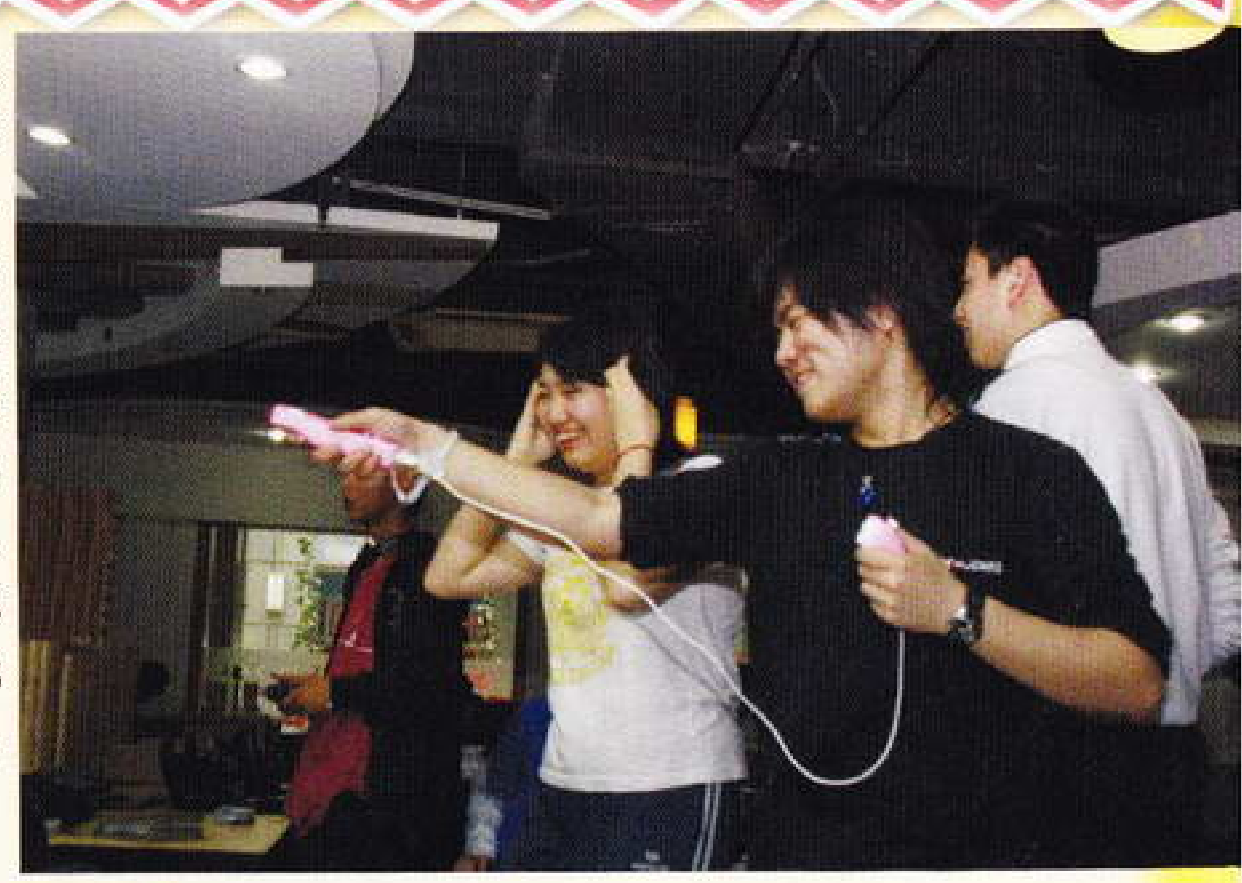






话梅杂志@3DM-SMW

解决就更方便了。（米格：这下牛吹大了……）不过设备的搬运和使用一定要多加小心，特别是聚会场地往来人流大，一定要看好设备，做好万全的准备，最好是安排专人指导大家试玩。像是Xbox360出现三红或是PS3过热出问题怎么办，这些都要与店家或机主提前协商好，以前一些聚会就出现过这类问题，解决起来非常麻烦。不过大家可别怕麻烦就放弃了这项计划，至少借个Wii来玩玩还是很安全地。（米格：Wii哪里安全，还不是要小心升错固件变砖啊！）



4 想看Cosplay吗？来参加聚会吧

俗话说得好，ACGer本是一家人。（米格：我怎么没听过这句话啊……）喜欢游戏的玩友很多也都是动漫爱好者，因此将一些动漫要素融入聚会中也是不错的点子。广州阿C举办的女仆聚会就是一个不错的例子，凭借广州女仆、Cosplay的丰富资源，一下子就带动了大批玩家的积极性，从而使聚会更加吸引人，活动的内容也更丰富。其实全国各地有不少Cosplay团队，而全国各地举办漫展的机会并不多，普通玩家欣赏到Cosplay表演的机会就更少了，所以Cosplay团队表演也是一件很吸引人的事情。再加上许多Coser本身就是游戏FANS，因此参加掌机聚会对他们而言也是很有趣的。看着Coser穿着华丽的服装演绎动画中的某一幕，或是来段现场MV一定会令聚会的气氛更为活跃。如果能够有那么一些互动小活动，叫玩家们也能穿着Coser的衣服做一段动画模仿秀，颁发一些纪念奖，一定会令聚会更有意义。

5 大型策划，提前着手

其实上面说的这些策划还都算小型的，如果你是个Party高手，还可以将聚会办得更具声势。许多大型商业广场都是靠举办大型活动吸引人气的，这些地方往往都有专门的活动策划部门，大家不妨去这些地方联系一下场地，然后根据条件举办一些更具规模、更有乐趣的活动。比如，可以找一些本地音乐学院的学生玩友们策划一次游戏音乐会（想法来自西安GUP负责人强强），或是办一次省市级掌机比赛公开报名征集玩家参与，或是搞一个Cosplay展、玩友运动会（想法来自上海SPU空速星痕），再要不联系大学电子竞技社团来个大学生电玩大赛也不错……只要有心要做，活动一定能获得不小的成功。不过举办这些大型活动往往需要有赞助商的支持，这方面也是比较难解决的地方。其实只要活动规模够大，完全可以找可口可乐、肯德基、神游这类大企业来做赞助，不过这些企业在活动方面规划的都很严格，往往上半年就做好下半年的安排，因此一定要提前联系，联系时准备好自己的一份活动企划书以及赞助经费额度就可以，其实成功与否并不是最重要的，借这个机会自己也一定能学到不少东西。

6 留下回忆，细细品味

每次聚会过后，群里的朋友总是催着上传照片、上传视频。其实谁不想把美好的回忆保


武器到了山谷那边会有人
提供的！那么就不要再耽误时
间了，大家出发吧！！


哇哈哈~
拯救科科特
村的任务就包
在我们身上吧！
出发咯！！！


1天后……
就是这里了！从这
里进入山谷后大家
就得小心了！！


落实村长命令
看吧！大地都在颤抖！！邻
村的猎人们也赶过来帮忙了！

话梅杂志&3DM-SM



本辑收录了两篇自由谈，第一篇的主题正是自由，而"自由"的含义，则请大家在文章中去体验；第二篇则是玩家在触控笔再次丢失后寻找替代物的故事，有时我们发现，小小的一件东西，想找一个其他物品来替代，竟然会如此之难。

自由的联想——飞翔在天空的梦

文 晓忆

如果自由、正义真的可以永远一同飞翔，哪怕只是一个梦，我也希望一直梦下去。



转眼间，毕业已经两个月了。大学生活的悠闲与社会环境的压力形成了鲜明的对比，一时间自己感觉好像透不过气来，一直以游戏、动漫为主题的我也渐渐遗忘了那份纯真的感动，我原以为我会一直就这样遗忘……

傍晚整理东西时，无意间发现了封藏了一个月的PSP，突然感到一丝丝的伤感。轻轻开启，那熟悉的绿灯在眼前跳跃，映入眼帘的是强袭自由高达的壁纸，一时间有关它的记忆像放电影一样，过去流逝的片段在眼前浮现，那么清晰，那么亲切，那么逼真，却又那么遥不可及……

L也是一名爱好掌机的玩家，和我一样，他同样热爱着高达，喜欢着有金属质感的大型机体和充满魄力的超强射击。他向往着自由高达，每当与他谈论起高达时，自由高达一直是他永恒不变的主题；而我，对红色骑士——无限正义高达特钟爱，自由到强袭自由，自由与正义……这一切好像预示着什么。

当得知《联合对扎夫特》转战掌机时，拥有PSP的我们异常激动，终于不要忍受画面分切的痛苦了，终于不用受环境限制地游戏了，自由自在地联机一直就是掌机玩家的优势，望着那醉人的CG画面，感受那爽快的操

话梅杂志&3DM-SMY

掌机游戏综合发售表

11月8日，"《马里奥聚会》系列"将首次登陆NDS平台，考虑到系列的人气和NDS的普及程度，本作又将是一款冲击百万的重量级作品。PSP的日版游戏阵容本月继续呈疲软之势，软件的乏力很有可能让好不容易形成话题的PSP市场再度陷入沉寂。PSP美版游戏方面，《寂静岭 起源》将提前日版一个月发售，喜欢该系列的玩家不要错过。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年11月1日			
250万人的汉检 彻底汉字脑 财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 250万人の汉检 とことん汉字脑	IE Institute	ETC	2800日元
三国志DS2 三国志DS2	Koei	SLG	4800日元
驯龙师 音魂 ドラゴンテイマー サウンドスピリット	NBGI	RPG	4800日元
2007年11月8日			
马里奥聚会DS マリオパーティDS	Nintendo	TAB	4800日元
家庭医学 DS食材健康锻炼 时事通信出版局协力 家庭の医学 DSで锻える食材健康トレーニング	Rocket Company	ETC	3800日元
YOSUMIN.DS よすみん。DS	Square Enix	PUZ	2800日元
2007年11月15日			
料理妈妈2 クッキングママ2	Taito	ETC	4800日元
游戏中心CX 有野的挑战书 ゲームセンターCX 有野の挑战状	NBGI	ETC	4800日元
与史奴比一起上英语课 スヌーピーといっしょにDS英语レッスン	学研Index	ETC	4800日元
迷宫探索者 邪神的领域 ダンジョンエクスプローラー 邪神の领域	Hudson	A·RPG	4980日元
七巧板 幸运解谜DS ハメコミ LUCKY PUZZLE DS	PUZ	Yuke's	3800日元
职业棒球 家庭棒球场DS プロ野球 ファミスタDS	NBGI	SPG	4800日元
2007年11月22日			
右脑育成IQ训练师 与宠物同乐的IQ课程 右脑育成IQブリーダー ペットと仲良くIQレッスン	Mega House	ETC	3800日元
古代王者 恐龙王者 7块碎片 古代王者 恐龙キング 7つのかけら	SEGA	TAB	4800日元
兽神演武DS 兽神演武DS	Maxtra Games	ACT	4980日元
超简单簿记入门DS 超かんたん簿记入门DS	IE Institute	ETC	3800日元
勇者斗恶龙IV 被引导的人们 ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	Square Enix	RPG	5490日元
描红记忆 成人汉字练习 完全版 なぞっておぼえる 大人の汉字练习 完全版	Now Production	ETC	3800日元
哈利·波特与凤凰社 ハリー·ポッターと不死鸟の骑士团	EA	ACT	4800日元
似懂非懂汉字DS 读めそうで读めない汉字DS	TDK Core	ETC	3800日元

话梅杂志&3DM-S

一只触控笔引发的抓狂

文 考拉

我的触控笔再次离我而去了，这下子我的“触控笔最短持有时间”又被刷新了——3天15小时27（±3）分钟。



话说这是我丢的第3支触控笔了，准确地说应该是第5支了，因为一般来说为了自己的面子，原装的那两支触控笔的丢失总是被我忽略的——我可真是“触控笔丢手”呀，算了，大不了明天再去买一支吧。

这时我下意识地摸了摸自己的口袋……不好，我的钱包呢？完了，肯定是刚才在公交车上被人给扒了！我的零花钱，我的银行卡……还好，这几天的饭钱不用自己解决，但触控笔……看来几个月之内是买不成了的，真是祸不单行。等等，这么说，那我的《塞尔达》，我的《应援团2》和那我期盼已久的《太鼓之达人DS》不就都玩不了了吗？啊——不要呀！

我不能让那就要爆机《塞尔达》和就要入“华丽”的《应援团2》等了几个月，还有那就要玩到手的《太鼓之达人DS》，就因为那么一支小小的触控笔而离我远去？我一定要想办法解决这个大难题！我忽然想起来，我可以找其他的笔状物品来代替我那遗失的触控笔！呵呵，想到这我都觉得自己很聪明呢。不过话说回来，这个触控笔的替代品似乎不是那么容易选择的，看来事情变得有趣起来了。于是片刻之后，我把艰难的“触控笔替代品选拔”工作开始了。

根据我在很早之前从论坛上看到的一篇文章，我决定首先测试“棉花签”。

翻箱倒柜之后，我找到了一根棉花签，之后我打开NDS，依次使用棉花签来玩《塞尔达》与《应援团2》，但很快，那根棉花签被我甩到了窗外，实在是太不好用了，用它来玩《塞尔达》，硬是点不准！觉得它那棉花头挺大的能一点一片，可林克不会一次打一片的！于是，我们的林克在多数情况下都是向敌人狠狠地冲过去，然后被撞得掉血，最后挂掉——这还是好的，要是航海时碰上了敌人就完了，大的还好点，多点几下也就中了，要是碰上小怪物，那就只能看着炮弹一次次射飞，黄金海船一次次被怪物撞，直到沉入海底……



看来用棉花签来玩《塞尔达》是不可能的了，没关系，它那棉花头那么大，用来玩《应援团2》一定可以让我的点击命中率大幅上升的！试试吧——事与愿违，实际游戏起来，那大大的棉花头不仅没让我的命中上升，还让我的点击常常被系统判错，红叉不断，最后，在我抱着试一试的心

话梅杂志&3DM-SUV





精彩内容导视

Vol.75

本辑看点

游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

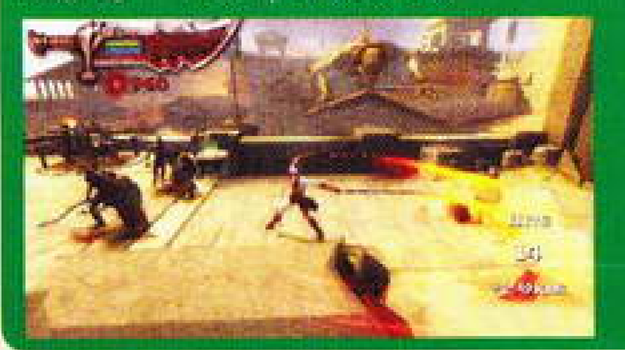
NDS 玩家们注意，本次的游戏展望台特别了收录了任天堂2007新作发布会上公布的5款新作预告影像，让您一口气领略即将袭来的新作热潮。当然，我们也为PSP玩家准备了一份隐藏的厚礼，想知道是什么吗？就赶快将口袋光环放入光驱中吧！



火热试玩区

请您随着小编们的演示一起去体验《战神 奥林匹斯之链》、《恶魔城X 历代记》以及《最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书》这三款大作的魅力。

“《战神》系列”最新作《战神 奥林匹斯之链》无疑是PSP平台上最受关注的游戏之一。随着近期《战神》试玩版的火热发布，玩家们也终于有机会能亲自体验一回神作的无穷魅力了，下面就请大家随着我，一起去提前感受一下本作的爽快吧。



于10月23日发售的psp版《恶魔城X 历代记》融合了PC-E平台上的不朽名作《恶魔城 血之轮回》以及玩家们非常熟悉的《恶魔城 月下夜想曲》。下面就请大家随着我一起去回顾当年的感动。



最后请大家跟随雷伊演示的《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》，一起去感受“伊瓦利斯”的魅力。



劲作点评站



全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本次的“劲作点评站”将由宇轩为大家全面点评和解析的《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》。



大家好，本次“劲作点评站”由我为大家介绍的是NDS上热门大作《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》。由于它是NDS上第一款支持4人合作过关的A·RPG，所以在国内受到了广泛的好评。下面就让我们来说一说它有哪些优缺点吧。

3DM-SMV



224页全彩32开 口袋妖怪专门志
口袋玩家VOL.3
口袋妖怪探险队 补完研究 七大官方任务、精灵收集补完
口袋妖怪2008剧场版特别报道 圣柱王登场!
口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚 详尽攻略
口袋妖怪详尽分析VOL.3
口袋玩家
POKéMON
VOL.3
超值精美赠品
皮卡丘零钱包
口袋妖怪游戏
动画漫画全面出击
口袋妖怪2008剧场版特别报道
巨人精灵圣柱王登场!
口袋玩家
VOL.3
动画DVD
中文字幕
TV动画
口袋妖怪探险队动画
口袋妖怪剧场版2008预告片
11月10日全国上市
口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队 补完研究 七大官方任务 精灵收集补完
招式的进化与变迁 回顾系列招式技能的发展
口袋妖怪详尽分析VOL.3 继续分析龙族强力人气精灵
口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚 不可错过的家用机口袋大作 攻略研究全收录

话梅杂志&3DM-SMV

精选+中文，大作一网打尽！

电脑也玩NDSL游戏
鼠标感受触摸乐趣！

双DVD-ROM
9GB超大容量

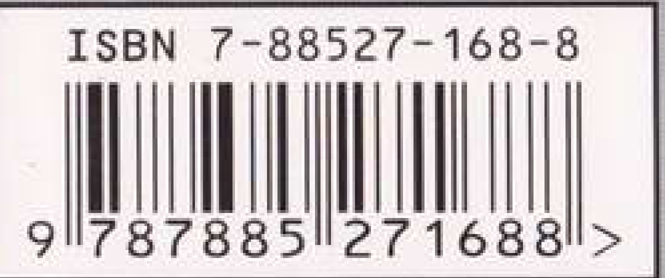
内附128页全彩精美手册

2DVD-ROM
用鼠标感受触摸乐趣！ NDSL模拟器技巧一网打尽！
NDSL 游戏模拟乐园 VOL

教你用PC玩NDS游戏！

176款精选NDSL游戏ROM全赠送
3款可用NDSL模拟器+全面使用教程
15款大作详细攻略电子书

用PC玩NDS游戏就是这么简单！



11月7日
全国上市

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元

话梅杂志&3DM-SMV